EL NECRONOMICÓN

Incluye un apéndice con las invocaciones y citas literales del Necronomicón como aparecen en la obra de

H. P. LOVECRAFT

EDAF

EDAF

MADRID - MÉXICO - BUENOS AIRES

EL NECRONOMICÓN

Recopilado por SIMON

LA TABLA DE ESMERALDA

Título del original inglés:
THE NECRONOMICON

© De la traducción: Elías Sarhan
© 1977. By Schlangerkraft, Inc.
© 1992. De esta edición, Editorial EDAF, S. A. Jorge Juan, 30. 28001 Madrid, por acuerdo con Lennart Sane Agency AB and Avon Books.

Dirección en Internet: http://www.arrakis.es/~edaf
Correo electrónico: edaf@edaf.net

Edaf y Morales, S. A.
Oriente, 180, nº 279. Colonia Moctezuma, 2da. Sec.
C. P. 15530. México, D. F.
Dirección en Internet: http://www.edaf-y-morales.com.mx
Correo electrónico: edaf@edaf-y-morales.com.mx

Edaf y Albatros, S. A.
San Martín, 969, 3.º, Oficina 5.
1004 - Buenos Aires, Argentina
Correo electrónico: edafal3@interar.com.ar

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

8.ª edición, noviembre 2000

Depósito legal: M. 45.874-2000
ISBN: 84-7640-581-2

PRINTED IN SPAIN IMPRESO EN ESPAÑA
IMPRIME: IBÉRICA GRAFIC, S.L. - FUENLABRADA - (MADRID)

Dedicatoria
En el Centésimo Aniversario
del Nacimiento del Poeta
ALEISTER CROWLEY
1875-1975
Ad Meiorum Cthulhi Gloriam

AGRADECIMIENTOS

El editor querría agradecer a toda la gente cuya cooperación y dedicación a los horrores innombrables han hecho que este libro fuera posible. Primero, nuestras gracias van a ese monje innominado que nos presentó el manuscrito original, quien, desde entonces, ha desaparecido. Segundo, a esa cambiante plana de traductores que llevó a cabo una tarea muy desagradable y, a menudo, insatisfactoria: a la señora I. Celms, señora N. Papaspyrou, señor Peter Levenda, señor X y señor Y. Tercero, a la señora J. McNally, cuyo profundo conocimiento y comprensión de las leyendas del Arte ayudaron al editor a asumir una perspectiva adecuada hacia este Trabajo. Cuarto, al señor J. Birnbaum, quien ayudó en algunas de las investigaciones prácticas preliminares concernientes a los poderes del Libro, y sus peligros. Quinto, al señor L. K. Barnes, quien se atrevió a tentar la terrible cólera de los Antiguos, arriesgándose a sus innominados horrores, al apoyar la publicación de este tratado arcano. Sexto, a todos aquellos pacientes Paganos y Amigos del Arte que esperaron y esperaron la eventual publicación de este tomo con aliento contenido... y algo cociéndose al fuego. Séptimo, y quizá más importante, a Herman Slater de Magickal Childe (antes Warlock Shop), cuyo constante ánimo fue esencial para la finalización de este Trabajo.

Y, finalmente, al Demonio PERDURABO, sin cuya ayuda la presentación de este Libro habría sido imposible.

¡Bendito Sea!

ÍNDICE

Páginas

Prefacio a la segunda edición 11
Introducción 17
Notas introductorias 39
Cuadro de comparaciones 47
Material suplementario al 777 49
Notas sobre la pronunciación 51
Los encantamientos (traducidos) 53
Palabras corrientes sumerias y frases en castellano 57
Una palabra referente al manuscrito original 59
Destierros 61
Lista bibliográfica y de lectura recomendada 63

El NECRONOMICÓN 67

El Testimonio del Árabe Loco 69
Acerca de los *Zonei* y Sus Atributos 83
El Libro de Entrada, y Sobre el Andar 95
Los Encantamientos de Los Pórticos 111
El Conjuro del Dios del Fuego 121
El Conjuro del Observador 125
El Texto MAKLU 133
El Libro de la Llamada 149
El Libro de los Cincuenta Nombres 175
El Texto MAGAN 205
El Texto URILIA 233
El Testimonio del Árabe Loco (segunda parte) 255
Apéndice 271

PREFACIO A LA SEGUNDA EDICIÓN

Hay tres individuos importantes que deben compartir el crédito por la sorprendente buena recepción que el NECRONOMICÓN ha disfrutado a lo largo de los dos últimos años desde su publicación. L. K. Barnes fue atraído un día a la librería Magickal Childe, en Manhattan, por una forma-pensamiento encarnada a la que sólo podemos referirnos por sus iniciales, B. A. K. Los dos buscaban algo de diversión informal de la ligeramente distorsionada versión de la inteligencia-diseminación supernatural que habitualmente tiene lugar en esos locales. L. K. Barnes, editor de este tomo, con toda probabilidad ha llegado a lamentar haber puesto alguna vez el pie o el tentáculo en el interior de esos viscosos recintos, ya que el enloquecido propietario de esa institución empezó a agitar ante su cara la copia del manuscrito de este libro, asegurando con ello para siempre su alma al servicio de los Dioses Mayores.

No hace falta decir que L. K. —un antiguo peregrino en busca del genuino NECRONOMICÓN que, desde la infancia, sabía que existía de verdad— quedó adecuadamente impresionado. De hecho, impactado. Pidió ver a la dudosa personalidad que reclamaba la responsabilidad de la edición y trabajo de investigación general que requirió el volumen.

Este individuo exótico, llamado Simón, apareció de repente un día en la casa de L. K. Barnes luciendo una boina, un traje de un material oscuro y fibroso y un maletín que contenía —ade-

más de correspondencia de diversas embajadas balcánicas y una fotografía del avión de caza F-104 que estaba siendo embalado para ser enviado a Luxemburgo— material adicional sobre el NECRONOMICÓN que demostraba su autencidad. En aquella reunión también se encontraba el tercer miembro de la Impía Trinidad, James Wasserman, de Studio 31, quien —según el líder de un culto sudamericano— murió durante el pasado año, pero que había sido capaz, con la ayuda de la Piedra de los Sabios y ciertas fórmulas de este libro, de continuar con su negocio como hombre vivo.

Con el manuscrito de Simón, la visión ocultista y los escrúpulos estéticos de Barnes y la experiencia en producción y labor infatigable de Wasserman, el abominado NECRONOMICÓN empezó a cobrar forma y la primera edición golpeó las manos el 22 de diciembre de 1977: la antigua fiesta pagana de Navidad, el solsticio de invierno.

Aunque no sin un cierto número de acontecimientos bizarros que en más de una ocasión amenazaron las vidas, la cordura y los cuerpos astrales de los tres individuos más profundamente involucrados en el asunto.

Jim Wasserman se vio sujeto a lo que, de forma vaga, llamamos la actividad de un «poltergeist» durante el tiempo que trabajó en la producción y los aspectos de diseño del libro. Una habitación que, por ciertos propósitos asquerosos, se mantenía siempre cerrada, se encontró un día abierta... *desde dentro*. En el mismo edificio, justo debajo de la buhardilla, los tipógrafos fueron asolados por un enjambre de ratas. El descubrimiento de un pequeño ídolo hindú que había estado perdido representó el fin de la plaga, y las ratas desaparecieron.

Por lo general, y por motivos que no siempre tienen que ver con el NECRONOMICÓN, Simón vive temiendo por su vida. Sin embargo, ha sido objeto de constante vigilancia por parte de los Grandes Antiguos a medida que aguardan ese único desliz, ese sólo mal paso, que les proporcionará la entrada que tan ansiosamente desean a este mundo.

Por otro lado, L. K. Barnes no ha tenido reposo alguno de las

señales y mensajes de las inteligencias extraterrestres que fueron las supervisoras y guardianas de la publicación del libro. Ha sido atormentado por una incesante cadena de eventos numerológicos que no puede ignorar. El predominio de los números 13, 333, 555, 666 y otros demasiado arcanos para ser mencionados, han convertido su vida en una demostración (léase, demon-stración) de patrones de sincronicidad jungianos. También la impresión de su hermoso *Zodiaco Denderath*, a todo color, en el primer aniversario de la publicación del NECRONOMICÓN, en 1978, precipitó una proliferación de visiones de OVNIS en Australia y Nueva Zelanda... en una de las cuales desapareció un piloto.

Descartados de momento los acontecimientos extraños y las coincidencias humorísticas, el NECRONOMICÓN ha causado cambios en el consciente de aquellas personas más íntimamente relacionadas con él, al igual que en el de muchos extraños que, sencillamente, compraron el libro por correo o en su librería. A juzgar por las cartas que hemos recibido en los dos últimos años, estos cambios han sido sorprendentes. Muchos han descubierto que la magia del libro funciona, y muy bien. Otros, después de intentar realizar ciertos rituales, se sintieron impulsados a retirarse de la «escena» ocultista durante largos períodos de tiempo. El mero hecho de que por lo general se considerara que el libro jamás hubiera existido —para, de repente, descubrir que sí existía— es en sí mismo una poderosa influencia psíquica. La búsqueda de toda una vida que ha llegado a su fin. El definitivo Libro de Hechizos. El Padrino de los Grimoires.

Por lo tanto, es con temor y con algo parecido al pavor, que dirijo esta segunda edición al valeroso lector del NECRONOMICÓN. La Bestia nos lo ha dicho: «Soy el Señor guerrero de los años cuarenta; los ochenta se encogen ante mí & son humillados.» (A, III:46) Esta edición del NECRONOMICÓN fue programada para enero-febrero de 1980, haciendo que, con toda posibilidad, sea el primer libro ocultista de los años ochenta. ¿Será un heraldo de destrucción? ¿O un precursor del destino?

Desde la publicación de este libro en diciembre de 1977, las

antiguas fuerzas de pretérita victoria han estado aporreando y gritando ante las Pórticos. Diciembre de 1977 fue el centro del apogeo criminal del asesino del calibre 44, conocido para la prensa como el Hijo de Sam, a quien le motivaba —de acuerdo con informes recientes— ser miembro de un culto satánico en Yonkers. Varios meses después de la captura de David Berkowitz en 1978, casi mil personas se suicidaron en Guayana por orden de un demente líder religioso. Varios meses después, el líder de una mística secta islámica tomó el poder en Irán y —en el momento en que escribo esto— está llamando a una Guerra Santa contra los Infieles.

Existe evidencia de que cada Nueva Era es testigo de un bautismo de fuego. Los cristianos y los musulmanes luchan entre sí; de nuevo Israel se encuentra en serio peligro; el budismo está siendo erradicado del sudeste de Asia, tal como ocurrió en el Tíbet. Los Grandes Antiguos, Señores de un tiempo anterior a la memoria, están siendo atraídos por el olor de la confusión, la histeria y el odio mutuo de las primitivas formas de vida de este planeta: los seres humanos. A menos que se aseguren los Pórticos contra un ataque, a menos que la humanidad despierte tanto al peligro real como al verdadero potencial de la evolución...

Bueno, la visión del Árabe Loco —ancestro de los príncipes musulmanes que tanto aparecieron en las noticias de 1979/80—, es, ciertamente, una de terror. No obstante, el descubrimiento de este libro, como el descubrimiento del ídolo de los tipógrafos, puede ser la clave, el eslabón de nuestra defensa contra el posible Enemigo que nos espera Fuera. Los acontecimientos de los últimos dos años nos han mostrado que el libro también es un amuleto, un escudo protector, que guarda a los suyos de las maquinaciones del mal. Los extraterrestres o los elementos primigenios, los alienígenas o las represiones subconscientes, se encuentran inermes contra nosotros si analizamos en profundidad el mensaje de este libro y tomamos los aparentes desvaríos del Árabe por lo que son: una advertencia, un arma, y sabiduría. Con estas tres cosas entramos en la Nueva Era del Niño Coronado y Conquistador, Horus, no con marcha encorvada hacia Be-

lén, sino nacido dentro de nosotros en el momento en que conquistemos el miedo que acecha en nuestras almas.

Nueva York, N.Y.
Diciembre de 1979.

INTRODUCCIÓN

«Nuestro trabajo es, por lo tanto, históricamente auténtico; el redescubrimiento de la Tradición Sumeria.»

ALEISTER CROWLEY

A mediados de los años 20, apenas a dos calles del lugar en el que una vez se alzó la Warlock Shop, en Brooklyn Heights, vivía un hombre tranquilo y solitario, un autor de cuentos que, eventualmente, se divorció de la mujer con la que se había casado hacía dos años y regresó al hogar de su infancia en Rhode Island, donde vivió con sus dos tías. Nacido el 20 de agosto de 1890, Howard Phillips Lovecraft llegaría a ejercer un gran impacto en el mundo literario que deja pequeños sus éxitos iniciales en la revista *Weird Tales* en 1923. Murió de manera trágica a la edad de 46 años el 15 de marzo de 1937, víctima de un cáncer de intestino y de la enfermedad de Bright. Aunque personas de tanto renombre como Dashiell Hammett iban a interesarse en su trabajo, sacando antologías que se editarían aquí y en ultramar, la reputación del hombre al que por lo general se lo conoce como el «Padre del Horror Gótico» no surgió hasta los últimos años, cuando varias editoriales sacaron la masiva reedición de sus trabajos, un volumen elegido de sus cartas y su biografía. En el número de julio de 1975 del *The Atlantic Monthly*, apareció un cuento titulado «Hay más cosas», escrito por Jorge Luis Borges, «A la memoria de H. P. Lovecraft». Ese gesto de un hombre de la talla literaria de Borges sin duda es una indicación de que Lovecraft finalmente ha ascendido al lugar que le pertenece en la historia de la literatura americana, casi cuarenta años después de su muerte.

El mismo año que Lovecraft apareció en las páginas de *Weird Tales*, otro caballero veía *su* nombre impreso, aunque en los tabloides británicos.

NUEVAS REVELACIONES SINIESTRAS DE ALEISTER CROWLEY ponía la primera plana del *Sunday Express*. Trataba del testimonio de uno de los antiguos seguidores del notable mago (en realidad, la esposa de uno de sus seguidores), del que Crowley había sido responsable de su muerte en la abadía de Thelema, en Cefalu, Sicilia. La mala prensa, sumada a la amenaza imaginada de sociedades secretas, finalmente obligó a Mussolini a deportar de Italia a la Gran Bestia. Historias de horror llenaron las páginas de los periódicos de Inglaterra durante semanas y meses: se informó, o se mintió descaradamente, acerca de rituales satánicos, misas negras, sacrificios animales e incluso de sacrificios humanos. Porque, a pesar de que muchas de las historias no eran verdad o sólo exageraciones fantasiosas, una cosa era segura: Aleister Crowley era un Mago, y uno del Primer Orden.

Nacido el 12 de octubre de 1875 en Inglaterra —en el mismo condado que Shakespeare—, Edward Alexander Crowley creció en una estricta y religiosa familia fundamentalista, miembro de una secta llamada los «Hermanos de Plymouth». La primera persona en llamarle por ese Nombre y Número por los que se haría famoso (siguiendo la referencia del Libro de las Revelaciones), «La Bestia 666», fue su madre y, con el tiempo, él adoptó ese apelativo. Se cambió el nombre a Aleister Crowley mientras estaba en Cambridge, y por él, más el «666», nunca dejaría de aparecer en libros ni en los periódicos. Porque se creía la reencarnación de un dios, de un Antiguo, el vehículo de una Nueva Era de la historia del Hombre, el Eón de Horus, desplazando la vieja Era de Osiris. En 1904 había recibido un mensaje que Lovecraft podría haber llamado «fuera del espacio», que contenía la fórmula de un Nuevo Orden Mundial, un nuevo sistema de filosofía, ciencia, arte y religión, pero ese Nuevo Orden debía comenzar con la parte fundamental y común denominador de los cuatro: Magia.

En 1937, el año de la muerte de Lovecraft, los nazis prohibieron las logias ocultistas de Alemania, siendo notable entre ellas las dos organizaciones que Crowley había supervisado: la A.A. y la O.T.O., siendo elegido presidente de esta última en Inglaterra y fundador de la primera. Están aquellos que creen que, por dos razones, Crowley, de alguna manera, mágicamente, fue responsable del advenimiento del Tercer Reich: una, que el surgimiento de los Nuevos órdenes Mundiales por lo general parecen instigar holocaustos y, dos, se dice que influyó en la mente de Adolfo Hitler. Así como es casi seguro que Crowley y Hitler jamás se conocieron, se sabe que este último perteneció a varias logias ocultistas a principios de la Primera Guerra Mundial; el símbolo de una de estas, el *Thule Gesellschaft*, que predicaba una doctrina de superioridad aria, era la infame esvástica que Hitler adoptaría más tarde como el símbolo del Tercer Reich. Sin embargo, el hecho de que Crowley despreciara el nazismo en todas sus formas resulta evidente de muchos de sus escritos, en especial los ensayos escritos a finales de los años 30. Crowley parecía contemplar el fenómeno nazi como una criatura del cristianismo en su antisemitismo y severas restriciones morales con respecto a sus partidarios, que conducen a varios tipos de locuras y «obsesiones» que caracterizaron a gran parte de los líderes del Reich. No obstante, apenas puede caber duda de que el caos que cubrió al mundo en aquellos años aparecía prefigurado, y predicho, en el *Liber Ai vel Legis*, el *Libro de la Ley*, de Crowley.

LOS MITOS Y LA MAGIA

Fructíferamente podemos comparar la esencia de la mayoría de los relatos de Lovecraft con los temas básicos del sistema único de Magia ceremonial de Crowley. Mientras que este último era una estructura psicológica sofisticada, cuya intención era la de acercar al iniciado a su Ego superior a través de un proceso de individualización que es activo y dinámico (desarrolla-

do por el propio «paciente»), contrario a la profundidad pasiva del análisis de los adeptos de Jung, la intención de los *Mitos de Cthulhu* era la de entretener. Los estudiosos, desde luego, son capaces de encontrar motivos más elevados y ulteriores en sus historias, tal como puede hacerse con cualquier manifestación del arte.

En los *Mitos de Cthulhu*, Lovecraft describió una especie de mito cristiano de la lucha entre las fuerzas opuestas de la Luz y la Oscuridad, entre Dios y Satán. Algunos críticos podrán quejarse de que esto huele más a herejía maniquea que a un genuino dogma cristiano; sin embargo, como sacerdote y antiguo monje, creo que es justo decir que dicho dogma, lamentablemente, se encuentra demasiado alejado de la mayoría de los fieles como para ser de mucha importancia. La noción de una guerra contra Satán, y de que los entes del Bien y del Mal tengan poderes equivalentes, tal vez queda mejor ilustrada por la creencia, común entre las iglesias ortodoxas de Oriente, en un diablo al igual que en un ángel personales. Este concepto ha sido ampliado por la Iglesia católica romana hasta tal punto —quizá de manera subconsciente— que un misal que obra en poder del editor contiene un grabado para la fiesta de San Andrés Apóstol, del 30 de noviembre, que reza «Ecce Qui Tollis Peccata Mundi» —He Aquí El Que Quita Los Pecados del Mundo—, ¡y el cuadro que aparece arriba es el de la bomba atómica!

Básicamente, hay dos «juegos» de dioses en los *mitos:* los *Dioses Mayores*, sobre los cuales no se revela mucho, salvo que se trata de una raza estelar que, en ocasiones, viene al rescate del hombre y que se corresponde con la «Luz» cristiana; y los *Antiguos*, sobre los que se narra mucho, a veces con minucioso detalle, y que se corresponden con la «Oscuridad». Estos últimos son los Dioses del Mal, que sólo desean lo peor para la Raza del Hombre y que de forma constante luchan por penetrar en nuestro mundo a través del Pórtico o Puerta que conduce desde Fuera hacia Dentro. Existen ciertas personas entre nosotros que son devotos de los Antiguos y que tratan de abrir el Pórtico, de forma que esta clara organización repulsiva pueda gobernar

de nuevo la Tierra. El más importante entre éstos es *Cthulhu*, tipificado como un Monstruo Marino, que mora en la Gran Profundidad, una especie de Océano primigenio; un ser al que, de manera incorrecta, el colaborador de Lovecraft, August Derleth, llama un «elemento de agua». También está *Azathoth*, el dios ciego e idiota del Caos, *Yog Sothot*, el compañero de Azathoth en el Caos, *Shub Niggurath*, la «cabra con mil crías», y otros. Aparecen en varios momentos a lo largo de las historias de los Mitos de Cthulhu bajo aspectos aterradores, poniendo a prueba la fuerza y habilidad de los protagonistas en su intento por empujar de regreso a esas Cosas infernales al lugar del que vinieron. Hay una dominante sensación de miedo primitivo y terror cósmico en esas páginas, como si el hombre estuviera tratando con algo que amenazara más que su seguridad física: su misma naturaleza espiritual. Este horror-cosmología se dilata con la frecuente aparición del Libro, el NECRONOMICÓN.

Según los relatos de Lovecraft, el NECRONOMICÓN es un volumen escrito en Damasco, en el siglo VIII d. de C., por una persona llamada el «Árabe Loco», Abdul Alhazred. Debe tener aproximadamente unas 800 páginas, ya que en una de sus historias hay una referencia concerniente a una laguna que aparece en la página 700. Ha sido copiado y reeditado en varios idiomas —continúa contando la historia—, entre ellos el latín, griego e inglés. Se da por sentado que el doctor Dee, famoso en la época isabelina, poseía una copia que tradujo. Este libro, de acuerdo con los *mitos*, contiene las fórmulas para evocar cosas increíbles en apariencias visibles, seres y monstruos que habitan en el Abismo y en el Espacio Exterior de la psique humana.

De hecho, tales libros han existido y existen. Idries Shah nos cuenta sobre una búsqueda que él emprendió por una copia del *Libro del Poder*, escrito por el mago árabe Abdul-Kadir (ver: *El Saber secreto de la magia*, de Shah), del cual sólo se ha encontrado una copia. Las *Llaves*, de Salomón, tenía una reputación similar, lo mismo que *El Mago*, de Barrett, hasta que todos estos trabajos fueron reeditados durante los últimos quince años. Se dice que el Amanecer Dorado, una famosa logia ocul-

tista británica y americana de finales de siglo, poseía un manuscrito llamado *Los Velos de la Existencia Negativa*, escrito por otro árabe.

Éstos eran los libros de referencia de los hechiceros, y, por lo general, no se pretendía que fueran libros de texto o enciclopedias de magia ceremonial. En otras palabras, se supone que el hechicero o mago debe poseer el conocimiento y entrenamiento necesarios con los que ejecutar un ritual mágico complejo, al igual que se espera que un cocinero sea capaz de dominar los huevos revueltos antes de conjurar unos «huevos Benedict»; los Grimoires, o Libros Negros, eran, sencillamente, variaciones sobre un tema, como los libros de cocina, diferentes registros de lo que habían hecho magos anteriores, los espíritus con los que habían entrado en contacto y los éxitos que habían obtenido. Se espera que los magos que ahora leen esas obras sean capaces de separar la cizaña del buen grano, de manera muy similar a un alquimista que capta los errores deliberados que aparecen en un tratado sobre su especialidad.

De modo que era (y es) una locura que el aprendiz coja un libro sobre magia ceremonial como la *Llave Inferior de Salomón* con el fin de practicar conjuros. También sería una estupidez coger el libro de Crowley, *Teoría y Práctica de la Magia*, con el mismo propósito. Definitivamente, *ninguno* de esos dos libros es para principiantes, algo que nunca es excesivo recalcar. Tal vez, por desgracia, el terrible NECRONOMICÓN entra dentro de esta categoría.

El libro de Crowley fue un testimonio de lo que él había descubierto en sus investigaciones dentro del saber prohibido, y olvidado, de civilizaciones pasadas y tiempos antiguos. Su *Libro de la Ley* fue escrito en El Cairo en la primavera de 1904, cuando creía estar en contacto con una inteligencia prehumana llamada Aiwass, que le dictó los tres capítulos que conforman el *Libro*. Influyó en él más que cualquier otro, y pasó el resto de su vida intentando comprenderlo en su totalidad y haciendo que su mensaje fuera conocido para el mundo. También contiene las fórmulas necesarias de invocaciones para que lo invisible sea

visible, y en sus páginas se esconden los secretos de la transformación, pero éste es el propio NECRONOMICÓN de Crowley, recibido en Oriente Medio a la sombra de la gran pirámide de Gizeh, y en él no sólo está escrita la belleza, sino la Bestia que aún aguarda a la humanidad.

Sería en vano tratar de plasmar una sinopsis de la filosofía de Crowley, salvo para decir que su *leimotiv* es rabelaisiano.

Hagas lo que hagas ha de ser la totalidad de la Ley.

Han sido necesarios volúmenes enteros para explicar el significado actual de esa frase, pero, aproximadamente, concierne a la unión del ego consciente con el Ego inconsciente, un proceso de individualización que culmina en un rito llamado «Conocimiento y Conversación del Ángel Guardián Sagrado»; el Ángel representa el Ego puro, evolucionado.

No obstante, existen muchos terrores en el Camino hacia el Ego, y un Abismo que cruzar antes de que se pueda declarar la victoria. Demonios, vampiros, sanguijuelas psíquicas y formas terribles acosan al aspirante a mago desde todos los ángulos, desde cada punto de la circunferencia del círculo mágico, y deben ser destruidos si no se quiere que devoren al mismo mago. Cuando Crowley declaró haber pasado los obstáculos, haber cruzado el Abismo del Conocimiento para encontrar su verdadero Ego, descubrió que era idéntico al de la Bestia del Libro de Revelaciones, 666, que el cristianismo considera que representa al Diablo. Ciertamente, Crowley sólo tenía admiración por el Shaitan (Satán) del así llamado culto de «adoración del diablo» de los yezidis de Mesopotamia, cuyo conocimiento le llevó a declarar las líneas que abren esta Introducción. Porque vio que los yezidis poseen un Gran Secreto y una Gran Tradición que se extiende muy atrás en el pasado, más allá del origen de los cultos al Sol de Osiris, Mitra y Cristo; incluso antes de que se formara la religión judaica y el idioma hebreo. Crowley prestó atención a un tiempo anterior a que se adorara la Luna, a la «Sombra Fuera del Tiempo»; y en ello, sin importar que se diera cuenta, había oído la «Llamada de Cthulhu».

SUMERIA

Que un recluso escritor de cuentos cortos que vivía en un vecindario tranquilo de Nueva Inglaterra, y que el maníaco e infame Mago Maestro que llamaba al mundo su hogar, se hayan encontrado alguna vez en los arenosos yermos de alguna civilización olvidada parece increíble. Que los dos se hayan convertido en Profetas y Heraldos del Nuevo Eón de la historia del Hombre resulta igualmente, si no más, increíble. Sin embargo, con H. P. Lovecraft y Aleister Crowley lo increíble era un lugar común en la vida. Estos dos hombres, ambos aclamados como genios por sus seguidores y admiradores, y que nunca llegaron a conocerse, extendieron sus piernas sobre el mundo, y en la Bota de Siete Leguas de la mente *sí* se conocieron; ello sucedió en terreno común... Sumeria.

Sumeria es el nombre dado a una civilización que en su momento fue floreciente y que ahora se conoce como Irak, situada en la zona que los griegos llamaron «Mesopotamia» y los árabes, sencillamente, «La Isla», ya que existía entre dos ríos, el Tigris y el Éufrates, que bajaban desde las montañas y desembocaban en el golfo Pérsico. Ése es el emplazamiento de la legendaria ciudad de Babilonia, lo mismo que de Ur de los caldeos y Kish, con Nínive en el extremo norte. Cada una de las siete ciudades principales de Sumeria estaba gobernada por una deidad diferente, que era adorada en la extraña y no semítica lengua de los sumerios; un idioma al que se ha asociado de cerca con el mismo de una raza aria... y, de hecho, posee muchas palabras idénticas con el sánscrito (¡y, se dice, con el chino!).

Porque nadie sabe de dónde procedían los sumerios, que se desvanecieron tan misteriosamente como surgieron, después de las invasiones asirias que diezmaron su cultura, aunque les proporcionaron a éstos gran parte de su mitología y religión; tanto, que el sumerio se convirtió en la lengua oficial del estado eclesiástico, de igual forma que el latín hoy en día lo es de la Iglesia católica romana. Tenían una lista de sus reyes *anteriores al Diluvio*, evento que registraron con sumo cuidado, lo mismo que

otras muchas civilizaciones antiguas de todo el mundo. Se cree que poseían un sofisticado sistema de astronomía (y astrología), al igual que un *ritual* religioso también sofisticado. Para el mundo occidental, la Magia, lo mismo que la historia, comienza en Sumeria, porque es allí, en las tablas cuneiformes enterradas en la arena que registraron una Era, que se encontró la primera Creación Épica, el primer exorcismo, el primer ritual de invocaciones de deidades planetarias, la primera llamada a los Poderes malignos e irónicamente las primeras personas «quemadas» a las que los antropólogos llaman «Brujas».

Los *mitos* de Lovecraft tratan sobre lo que se conoce como deidades *chthónicas*, esto es, dioses y diosas subterráneos, muy parecidos al Leviatán del Antiguo Testamento. La pronunciación de *chthónico* es «katónico», lo que explica los famosos Río Miskatonic y Universidad de Miskatonic de Lovecraft, por no mencionar a la deidad principal de su panteón, *Cthulhu*, un monstruo marino que yace «no muerto, sino soñando» debajo del mundo; un Antiguo, supuesto enemigo de la humanidad y de la raza inteligente. Cthulhu está acompañado por un surtido de seres grotescos, tales como *Azathot* y *Shub Niggurath*. Es de suma importancia para los estudiosos del ocultismo el hecho de que muchas de estas deidades poseen contrapartidas reales, por lo menos de nombre, con las deidades de la Tradición Sumeria, la misma Tradición que el Mago Aleister Crowley creyó tan imprescindible «redescubrir».

En la antigua Sumeria, el Mundo Subterráneo era conocido por muchos nombres, entre ellos *ABSU* o «Abismo», a veces como *Nar Mattaru*, el gran Océano Subterráneo, y también como *Cutha* o *KUTU*, tal como se lo llama en el *Enuma Elish* (la Creación Épica de los sumerios). La similitud fonética entre Cutha y KUTU y Chthónico, lo mismo que Cthulhu, resulta sorprendente. A juzgar por la gramática sumeria que conocemos, la palabra *KUTULU* o Cuthalu (el Cthulhu de Lovecraft sumerianizado) significaría «El Hombre de KUTU (Cutja)»; el Hombre del Mundo Subterráneo; Satán o Shaitan, tal como le conocen los yezidis (a quienes Crowley consideraba restos de la Tradi-

ción Sumeria). La lista de similitudes, tanto entre las creaciones de Lovecraft y los dioses sumerios, como entre los mitos de éste y la magia de Crowley, pueden continuar de forma casi indefinida y en profundidad, para lo cual ahora no disponemos de espacio. Un examen exhaustivo del ocultismo de Crowley a la luz de recientes descubrimientos sobre Sumeria, una exégesis de los cuentos de Lovecraft, se está llevando a cabo actualmente y se espera que vea la luz en poco tiempo. Hasta entonces, bastará con unos pocos ejemplos.

Aunque al final se ofrece la remisión de una lista que contiene varios entes y conceptos de Lovecraft, Crowley y Sumeria, servirá para mostrar cómo este editor encontró las relaciones válidas e incluso asombrosas. Se menciona con frecuencia a AZATOT en las sombrías páginas de los *Mitos de Cthulhu*, y aparece en el NECRONOMICÓN como AZAG-THOTH, una combinación de dos palabras, la primera sumeria y la segunda copta, lo que nos proporciona una pista acerca de Su identidad. En sumerio, AZAG significa «Encantador» o «Mago»; en copto, THOTH es el nombre dado al dios egipcio de la magia y la sabiduría, TAHUTI, quien fue evocado tanto por la Edad Dorada como por Crowley en persona (y conocido para los griegos como HERMES, de donde obtenemos «Hermético»). Por lo tanto, AZAG-THOTH es un Señor de Magos, pero de los magos «Negros, o los hechiceros del «Otro Lado».

Hay una aparente referencia a SHUB NIGGURATH en el NECRONOMICÓN, con el nombre de una deidad sumeria, el «Contestador de Oraciones», llamado ISHNIGARRAB. La palabra «Shub» se encuentra en el idioma sumerio en referencia al Rito del Exorcismo, uno de los cuales se llama *Nam Shub* y significa «el Lanzamiento». Sin embargo, todavía no está muy claro el significado que puede tener la combinación SHUB ISHNIGARRAB (SHUB NIGGURATH).

Hubo una batalla entre las (así llamadas) fuerzas de la «luz» y de la «oscuridad» que tuvo lugar mucho antes de que el hombre fuera creado, antes de que incluso existiera el cosmos tal como lo conocemos hoy en día. Se describe por completo en el

Enuma Elish y en la versión bastarda que se encuentra en el NECRONOMICÓN, y tenía como protagonistas a los Antiguos, dirigidos por la Serpiente MUMMU-TIAMAT y su contrapartida macho, ABSU, contra los DIOSES MAYORES (llamados así en el N.), conducidos por el guerrero MARDUK, hijo del Dios del Mar ENKI, Señor de Magos de *este* Lado, o lo que podría llamarse «Magos Blancos»... aunque un examen profundo de los mitos de los tiempos antiguos hace que uno se detenga antes de intentar juzgar cuál de las dos facciones en guerra era la «buena» o la «mala». MARDUK ganó esa batalla —de forma muy similar a la manera en que más adelante San Jorge y San Patricio derrotarían de nuevo a la Serpiente—, el cosmos fue creado del cuerpo de la Serpiente caída y el hombre de la sangre del comandante muerto del Ejército Antiguo, KINGU, haciendo así que el hombre fuera el descendiente de la Sangre del Enemigo, al igual que el «aliento» de los Dioses Mayores; hay un gran paralelismo a los «hijos de Dios e hijas del hombre» en una referencia del Antiguo Testamento. No obstante, aunque la identidad del Victorioso resulta clara, hubo —y hay— ciertas personas y organizaciones que se atrevieron a aliarse con los derrotados, creyendo que los Antiguos eran una fuente de tremendo e increíble poder.

ADORACIÓN DE LOS ANTIGUOS EN LA HISTORIA

> «Maldíganla los que aborrecen el día y están prontos a despertar al Leviatán.»
>
> Job 3:8

S. H. Hooke, en su excelente *Mitología de Oriente Medio*, nos cuenta que el Leviatán mencionado en Job y en el resto del Antiguo Testamento, es el nombre hebreo que se le da a la Serpiente Tiamat, y revela que existía o bien un culto o individuos dispersos que adoraban o invocaban a la Serpiente del Mar, o Abismo. Ciertamente, la palabra hebrea para Abismo que se en-

cuentra en GÉNESIS 1:2 es, continúa Hooke, *tehom*, que la mayoría de los especialistas consideran que se trata de la supervivencia del nombre del caos-dragón TIAMAT en el texto hebreo. Es este TIAMAT o Leviatán al que se identifica de cerca con KUTULU o Cthulhu en las páginas del NECRONOMICÓN, aunque se mencionan los dos nombres de manera independiente entre sí, indicando que, de alguna forma, KUTULU es la contrapartida masculina de TIAMAT, similar a ABSU.

Se sabe bien que a este monstruo se le rinde culto y adoración por todo el mundo. Sin embargo, en China hay una variación interesante. Lejos de ser considerada una criatura muy hostil, dedicada a borrar a la humanidad de la página de la existencia, el Dragón recibe un lugar de eminencia y uno no sabe de ningún ángel o santo chino que se afane por matarlo; por el contrario, lo cultivan. El sistema chino de geomancia, *feng shui* (pronunciado *fung shway*) es la ciencia de la comprensión de las «corrientes del dragón» que existen debajo de la tierra, esas mismas energías telúricas que son destiladas en lugares como la catedral de Chartres, Francia, Glastonbury Tor, en Inglaterra, y los ziggurats de Mesopotamia. Tanto en las culturas europeas y china, se dice que el Dragón o Serpiente reside en algún lugar «bajo tierra»; es una fuerza poderosa, mágica, que se identifica con el dominio del mundo creado; también se trata de un poder que puede ser invocado por pocos, no por muchos. No obstante, en China no parece haber una reacción de temor o resentimiento contra esta fuerza, tal como se conoció en Europa o Palestina, y el símbolo de poder y monarquía que aún se conoce allí es el Dragón. En Occidente, la conjura, cultivo o adoración de este Poder recibió gran oposición con el advenimiento del Solar. Las religiones monoteístas, y aquellas que se aferraron a las Costumbres Antiguas, fueron extinguidas de manera muy efectiva. Ejemplo de ello es la completa matanza de las así llamadas «Brujas» durante la Inquisición, lo mismo que el solemne y retorcido —esto es, el inútil e ignorante— celibato que adoptó la Iglesia. Porque el *orgone* de Wilhelm Reich es tan Leviatán como el Kundalini del tantrismo de los adeptos, y el Po-

der invocado por las Brujas. *Siempre*, por lo menos durante los últimos dos mil años, ha sido asociado con el ocultismo y, esencialmente, con Ritos de Magia Maligna, o Magia Prohibida, del Enemigo y de Satán...

... y la Espiral enroscada y sagrada formada por la Serpiente de los Caduceos y por las galaxias que dan vueltas, también son el mismo Leviatán al igual que la Espiral del Código de Vida de los biólogos: el DNA.

LA DIOSA DE LAS BRUJAS

El actual resurgimiento del culto llamado WICCA es una manifestación de las antiguas sociedades secretas que buscaban penetrar en esta fuerza telúrica y ocultista con el fin de usarla para su propio provecho y el de la humanidad, tal como fue su intención original. La elevación del Cono de Poder por medio de la danza alrededor del círculo es, con toda probabilidad, el método más sencillo de obtener resultados para «despertar al Leviatán», y fue empleado por sociedades tan distintas como los derviches, en el Medio Oriente, y los bailarines Pitón de África, por no mencionar los bailes redondos familiares a los cristianos gnósticos y los que se celebraban anualmente en el pasado en Chartres.

Sin embargo, las Brujas de hoy en día, mientras reconocen la importancia del elemento Masculino en el Poder telúrico, por lo general prefieren rendir mayor honor al Principio Femenino, personificado en la Diosa. Ésta también ha sido adorada por todo el mundo, y bajo muchos nombres, pero, en esencia, se trata de la misma Diosa. Que TIAMAT era sin lugar a dudas una hembra lo confirma; y que los chinos, igual que los sumerios, percibían *dos* corrientes de dragón, macho y hembra, le da a los investigadores un cuadro más complejo. Así se identifica al Dragón Verde y al Dragón Rojo de los alquimistas, como las energías positivas y negativas que albergan el cosmos de nuestra percepción, igual que se manifiesta en el famoso símbolo chino *yin-yang*.

Pero, ¿qué decir de INANNA, la única deidad planetaria que tiene una manifestación *femenina* entre los sumerios? Se la invoca en el NECRONOMICÓN y se la identifica como la conquistadora de la Muerte, porque descendió al Mundo Subterráneo y derrotó a su *hermana*, la Diosa del Abismo, la Reina ERESHKIGAL (posiblemente, otro nombre para TIAMAT). De forma interesante, el mito tiene muchos paralelismos con el concepto cristiano de la muerte y la resurrección de Cristo, entre los cuales, la crucifixión (INANNA fue empalada ya cadáver), los tres días en el Hades sumerio y la eventual resurrección son ejemplos sobresalientes de cómo la mitología sumeria se anticipó a la religión cristiana por unos *tres mil años*... un hecho que ilustra de forma hermosa la naturaleza cósmica y eterna de este mito.

Por lo tanto, la Diosa de las Brujas tiene dos formas claras: la Antigua, Diosa del Poder telúrico parecido al Dragón, que es invocada en rituales mágicos, y la Diosa Mayor, Vencedora de la Muerte, que trae la promesa de la Resurrección y el Rejuvenecimiento para sus seguidores, aquellos que, durante un tiempo, después de muertos y entre las reencarnaciones, deben residir en lo que se llama la «Tierra del Verano».

¿Tierra del Verano?

Otro sello del Arte de los Sabios que se hace evidente en el NECRONOMICÓN, al igual que en la literatura general sumeria, es la disposición de los días trimestrales que conforman la mitad de los días festivos del Arte oficial pagano. Esto tiene lugar la víspera del 2 de febrero, del 1 de mayo, del 1 de agosto y del 1 de noviembre, y reciben el nombre de Candelaria, Beltane, Lammas y Samhaim (o Consagración), respectivamente.

El nombre Lammas tiene un curioso origen en las dunas de Sumeria. No es otro que el de una de las cuatro Bestias mitológicas de los signos fijos astrológicos, siendo el nombre del Guardián de Leo, mitad león, mitad hombre (el signo gobierna la mayor parte de agosto, cuando se celebra la festividad de Lammas), y USTUR es el de Acuario (febrero), SED el de Tauro (mayo) y NATTIG el de Escorpio (noviembre). No creo que

el origen sumerio de la festividad de Lammas sea una hipótesis fantástica. Ciertamente, me parece tan válida como las ideas de Idries Shah con respecto a la etimología del Arte tal como se presentan en su libro, *Los Sufíes*. Tampoco resulta exagerado asumir que estas cuatro bestias eran conocidas en toda la zona del Oriente Medio, ya que aparecen en la esfinge de Egipto, y se han convertido en los símbolos de los cuatro evangelistas del Nuevo Testamento cristiano... ¡un resultado irónico y espléndido de la ignorancia de los historiadores religiosos griegos con respecto a los misterios antiguos!

Probablemente, el concepto más inconsistente que los sumerios poseían en referencia al Arte es el nombramiento de la Diosa como una deidad, no el de la Luna (tal como lo hubiera hecho el Arte), sino el del planeta Venus. La Luna estaba gobernada por una divinidad *masculina*, NANNA (como INANNA, pero sin la «I» inicial), y era considerado el Padre de los Dioses por la primera religión sumeria. Sin embargo, debe notarse que todas las deidades planetarias, llamadas «zonificadas», o *zonei* en griego, y todas las deidades sumerias, tenían manifestaciones masculinas y femeninas, lo que nos indica que, sin lugar a dudas, los sumerios reconocían una composición yin-yang del universo (según se le ha dado a entender al editor, la idea de la «Luna masculina» es común para las así llamadas mitologías arias). También existe evidencia que muestra que cada dios y diosa también poseía una naturaleza buena y mala, y que los dioses malignos fueron desterrados en la fórmula de exorcismo de aquella civilización, lo mismo que las formas menores de demonios.

LA LUNA CORNUDA

Como ya se ha mencionado, el Dios de la Luna era llamado NANNA por los sumerios. Los últimos sumerios y asirios lo llamaron SIN. En ambos casos, era el Padre de los Dioses (del reino planetario, los *zonei*) y se lo retrataba con cuernos, un símbo-

lo familiar para las Brujas como algo representativo de su Dios. La corona con forma de cuernos ilustra las fases crecientes de la Luna, y simbolizaba la divinidad en muchas culturas de todo el mundo. También se creía que representaba a ciertos animales cornudos, adorados por sus cualidades particulares, como el macho cabrío y el toro. También representan la potencia sexual.

El hecho de que en la antigua Sumeria y en Egipto los cuernos no sólo fueran representativos de dioses malignos, sino de muchas y variadas deidades, fue empleado por la Iglesia cristiana en su intento por erradicar las creencias paganas. Se trataba de un símbolo lo suficientemente sencillo como para identificarlo con el Autor del Mal, Satán, que la Iglesia mostraba como una criatura mitad animal, mitad humana, con cuernos, garras y, a veces, un rabo. El empleo de los cuernos por parte de la Iglesia como una especie de arquetipo del Mal es bastante similar a la sensación que hoy en día experimenta mucha gente con respecto a la esvástica usada por los nazis, un símbolo que en Occidente se ha convertido en el arquetipo de un signo maligno. El hecho de que se trata de un símbolo místico y religioso muy estimado en Oriente es algo que pocos conocen. Lo peor es que la imagen del Diablo, tal como la ha perpetrado la Iglesia, es epresentativa de energía sexual, al tiempo que se la puede comparar con el arquetipo de Jung de la Sombra, depositaria psíquica de la *masculinidad* innata del hombre, tal como el *ánima* representa su parte femenina. En verdad que los cuadros pintados de un ritual satánico por los piadosos clérigos católicos eran de orgías sexuales y «perversiones», y el manual de los inquisidores, el *Malleus Maleficarum* —que ha sido responsable de las muertes de más personas que el *Mein Kampf* de Hitler— está lleno de detalladas imágenes sexuales y revela la naturaleza de las almas de los monjes que lo escribieron más que las de los inocentes a los que se asesinó. Con el tiempo, el satanismo, el protestantismo y el judaísmo fueron mezclados de forma inextricable para conformar un manto de fragmentos de Maldad que la Iglesia intentó destruir durante la Edad Media con el fuego y la espada.

De hecho, un cierto tipo de adoración al diablo existió en esa época, pero, irónicamente, por lo general los acólitos del Infierno jamás eran llevados a juicio; es algo que brota del hecho de que muchos de los que celebraban y atendían las infames Misas Negras de entonces eran clérigos católico romanos, muchos de los cuales habían sido obligados por sus padres a entrar a Su servicio a temprana edad, ya que éstos deseaban ver crecer a sus hijos bien alimentados y educados en aquellos tiempos inciertos, donde la Iglesia era el único poder y refugio. La frustración de ser «condenado» a una vida que demandaba el abandono de la sociedad y una vida «normal», llevó a muchos sacerdotes a expresar su hostilidad a través del Oficio del Demonio, la Misa Negra. A menudo, esto también era un medio de demostración *política,* ya que la Iglesia controlaba virtualmente toda la vida política de la época. En cierto sentido, como un tubo de ensayo en un laboratorio filosófico, Aleister Crowley creció en circunstancias similares... aunque muy alejado en el tiempo de los días del inmenso poder temporal de la Iglesia. Al venir de una familia religiosa fanáticamente cristiana, y verse de repente libre en Cambridge, de alguna manera se convirtió en un satanista. Se identificó mucho con las víctimas, política y espiritualmente, y con el tiempo adoptó el Nombre de la Bestia como el suyo propio, y expuso una filosofía que esperaba que destrozara el tapiz de la atmósfera victoriana de la establecida moral cristiana en Inglaterra, exponiéndola por lo que era de verdad: una alfombra tejida con muchas hebras ingeniosas y para nada Dios —o la felicidad eterna—, sino sólo una lanilla.

Por lo tanto, parecía casi lógico que buscara en las derrotadas religiones antiguas del mundo la base para su nueva filosofía y, según dicen algunos, su nueva «religión». Recuperó el aspecto femenino a un plano de igualdad con el masculino, tal como sucedía en los ritos de Egipto y de Eleusis. «Nuestra Señora de Babalonia» (su manera de escribirlo) se convirtió en tema de muchos de sus trabajos mágicos, y recibió su Credo, el *Libro de la Ley,* a través de una mujer, su esposa Rose Kelly. El elemento lunar, lo mismo que el venusino, son ciertamente ac-

cesibles en sus escritos. Incluso se ha llegado a decir en círculos ocultistas que influyó en compilar el grimoire de un tal Gerald Gardner, fundador de un movimiento contemporáneo de Brujería, llamado el *Libro de las Sombras*.

La Luna desempeña un papel muy importante, indispensable, en los ritos mágicos sexuales del tantrismo, uno que preocupaba sobremanera a Crowley y a la O.T.O. No puede existir ninguna magia verdadera sin la mujer, ni sin el hombre, y en el idioma simbólico del ocultismo no puede existir el Sol sin la Luna. En la alquimia, la magia ceremonial y la Brujería, la fórmula es la misma, ya que todas tratan con propiedades idénticas; ya se las llame el Sol y la Luna del Elixir Vital, los participantes masculinos y femeninos en un rito de tantrismo hindú o chino, o la Sombra y el Ánima en la psicología profunda jungiana.

Durante muchos años, la Luna fue la deidad principal de los sumerios, constituyendo el Personum esencial del drama religioso y místico que tuvo lugar unos 3.000 años a. de C., entre los desiertos y los marjales de Mesopotamia. Junto a la adoración de la Luna, NANNA, existía el miedo al Demonio, PAZUZU; un genio recreado de manera tan extensa en el libro y en la película de Blatty, *El exorcista*, y, de manera similar, reconocido como el Diablo en persona por la Iglesia. PAZUZU, la Bestia, fue revivida por Aleister Crowley, y el Demonio volvió a caminar por la faz de la Tierra.

Con publicidad proporcionada por H. P. Lovecraft.

EL DIABLO

PAZUZU fue el mejor ejemplo del tipo de Diablo del que los sumerios eran conscientes y que constantemente recreaban en sus tallas y estatuas. El propósito de esta iconografía era el de frenar las circunstancias espirituales y psíquicas que precipitarían una plaga o algún otro mal. «El mal para destruir el mal.» Aunque los pueblos antiguos del mundo sabían de la existencia de un ente al que podemos llamar el «Autor de todo Mal», el Diablo o Satán, como resulta evidente en la Creación Épica su-

meria y en la rumoreada existencia del Culto de Set de los egipcios, la preocupación más importante era, por lo general, el exorcismo de los «pequeños diablos» que atormentaban a la sociedad. No hay ningún exorcismo para TIAMAT; de alguna forma, existe lo mismo que existe el Abismo y, quizá, es indispensable para la vida humana si pensamos en ella como alguien que tipifica la cualidad femenina de la Energía. Aunque MARDUK fue el responsable de partir por la mitad al Monstruo del Mar, según la Tradición sumeria el Monstruo no está muerto, sino que sueña, dormido bajo la superficie de la Tierra, fuerte, poderoso, peligroso y muy real, y Sus poderes pueden ser extraídos por los bien informados, «que están capacitados para despertar al Leviatán».

Aunque la religión cristiana se ha esforzado mucho por demostrar que el Diablo es inferior a Dios y que existe únicamente para Su propósito, como el Tentador del Hombre —sin duda, una dudosa *raison d'etre*—, la Tradición sumeria reconoce que la Persona del «Mal» es en realidad el más viejo y Antiguo de los Dioses. Mientras el cristianismo afirma que Lucifer fue un rebelde en el cielo y perdió la gracia de Dios para caer en la ignominia, la historia original asevera que MARDUK fue el rebelde, y que mutiló el cuerpo del más Antiguo de los Antiguos con el fin de crear el cosmos; en otras palabras, el reverso mismo del dogma judeocristiano. Evidentemente, los Dioses Mayores poseían una cierta Sabiduría de la que carecían sus Padres; sin embargo, éstos tenían el Poder, la Fuerza Primigenia, la Primera Magia, que los Antiguos utilizaron para su propio provecho, porque fueron engendrados por Ella.

Por lo general, se acepta en las Cámaras de la Magia que toda la Sabiduría del mundo es inútil sin el necesario accesorio del Poder. Este Poder ha recibido muchos nombres, lo mismo que la Diosa y el Diablo, pero el chino Lo simboliza con el Dragón. Es la fuerza de la Voluntad, y depende mucho de la materia bioquímica que conforma el cuerpo humano y, en consecuencia, la consciencia humana, para darle vida. La ciencia empieza a aceptar el hecho de que la Voluntad existe, justo en el momento

en que la psicología ha determinado que no, de acuerdo con sus consideraciones en experimentos pseudocientíficos... en el vano intento de los behavioristas por erradicar lo que siempre se ha sabido que constituyen partes vitales de la psique, dejándonos con los «ratones y palomas blancas» del *Fantasma en la Máquina*, de Koestler. La Ciencia, antigua hermana de la Magia, ha comenzado a darse cuenta del potencial humano que reside, de manera inconspicua, en la materia en espiral del cerebro. Así como se comentaba que los magos, acusados de haber traficado con el Diablo, habían desarrollado un poder tremendo sobre los fenomenos naturales, la Ciencia ha ascendido a ese reino libre de culpa y en inocencia. El Papa ha viajado en avión. Los cardenales han viajado en helicópteros sobre los campos de batalla del sudeste de Asia, acelerando, en nombre de Cristo, el ecocidio tecnológico, pronunciando la maldición y arrojando al Diablo sobre el hombre industrialmente inferior. *Ecce Qui Tollit Peccata Mundi.*

Y un grupo de rock de Inglaterra, hogar de la herejía anglicana, canta sobre la «simpatía» por el Diablo. PAZUZU. TIAMAT. Los Siete Pecados Capitales. El miedo de Lovecraft. El orgullo de Crowley.

El alunizaje fue la manifestación simbólica del recién adquirido poder potencial humano para alterar la naturaleza —y, tal vez, por medio de las armas nucleares, su curso— de los cuerpos celestes, los *zonei*, los Dioses Mayores. Se trata de un poder por el que los Antiguos han estado esperando durante milenios y que ahora se halla a su alcance. Quizá el próximo siglo entregue a manos de la humanidad ese terrible poder y responsabilidad, y le dejará llamando a la puerta de los *azonei*, los IGIGI, cerca de la barrera que mantiene fuera a ABSU.

Y un día, sin la ayuda del NECRONOMICÓN, la Raza del Hombre derribará esa barrera y los Antiguos volverán a gobernar una vez más.

Existe una alternativa posible: que, al haber alunizado en la Luna, hayamos reinstaurado la antigua Alianza, asegurándonos así nuestra protección contra el Exterior. Como los «dioses son

desmemoriados», al hollar sus esferas celestiales les estamos recordando su antigua obligación hacia nosotros, sus creaciones. Porque, tal como se dice en una de las Alianzas más antiguas del hombre, la Tabla Esmeralda, «Como Es Arriba, Será Abajo». El poder del hombre de alterar la naturaleza de su entorno debe desarrollarse de forma simultánea con su capacidad para dominar su entorno *interior*, su propia mente; su psique, alma, espíritu. Entonces, tal vez, el alunizaje haya sido la primera iniciación colectiva para la humanidad, que la acercará un paso a la Fuerza benéfica que reside más allá de los «crueles espíritus celestiales», más allá del Abismo del Conocimiento. No obstante, debe recordar que los poderes ocultistas que acompañan al logro mágico sólo son ornamentales, indicaciones de obstáculos superados en el Sendero hacia la Perfección, y que no hay que buscarlos por sí mismos, ya que allí radica la verdadera Muerte. Lovecraft, cuando el mundo dejó una guerra y avanzó de forma amenazadora hacia otra, vio este Mal. Crowley se preparó para él, y nos proporcionó las fórmulas. En una visión, el Árabe Loco lo vio todo, y lo escribió. Quizá fuera uno de los adeptos más avanzados de su época, y, ciertamente, tenía algo que decirnos hoy, en un idioma que la Intuición entiende. Sin embargo, le llamaron «Loco».

Acompañado en las filas de los «locos» por semejantes «perturbados» como Nietzsche, Artaud y Reich, el Árabe Loco se convierte en el Cuarto en un juego de bridge cósmico a vida o muerte. Todos ellos son voces que gritan en el yermo de la locura que los hombres llaman Sociedad, y como tales se vieron relegados al ostracismo, lapidados y considerados mentalmente incapacitados para la vida. Pero, para ellos, la Justicia llegará cuando nos hayamos dado cuenta de que el Barco de Estado y el Barco de San Pedro se han convertido en meros Barcos de Necios —con Capitanes que recorren los mares guiados por las estrellas, ignorando al eterno Océano— y, entonces, deberemos buscar a los Prisioneros de la Fortaleza para que nos guíen en la navegación.

Está siempre allí, y Cthulhu Llama.

NOTAS INTRODUCTORIAS

El presente manuscrito fue entregado a las manos del editor por un sacerdote que consiguió ser ordenado por medio de métodos no canónicos y que han sido descritos con gracia en los varios libros y artículos aparecidos sobre ese fenómeno eclesiástico: los «obispos errantes». Ese prelado nada «ortodoxo» fue Montague Summers, quien escribió numerosos libros sobre demonología, brujería y temas relacionados. Baste decir que nosotros mostrábamos bastantes dudas acerca de la autenticidad del trabajo que teníamos ante nosotros. En primer lugar, estaba en griego, y durante un tiempo nos resultó difícil establecer qué podía ser, salvo por el título NECRONOMICÓN y los muchos dibujos extraños que exhibía. En segundo lugar, después de traducirlo, descubrimos varias inconsistencias internas y cierta evidencia que nos sugería que no poseíamos la totalidad de la Obra. Puede que aún falte algo, o que ese monje irregular se haya guardado ciertos capítulos. Como no están numerados, es arduo saberlo.

Muchas desgracias acompañaron la publicación de este libro. Primero, nos vimos obligados a recurrir a más de un traductor, hasta que, finalmente, el último huyó con su prefacio, que describía en detalle su trabajo. Así, tuvimos que servirnos de la memoria para las páginas siguientes. En un momento, un editor carente de escrúpulos de la costa oeste cogió una copia del prefacio inicial y algunas de las páginas diversas de la traducción

(incluyendo unas cuantas maquetas que teníamos costumbre de entregar a los editores potenciales para nuestra protección) y se marchó. Nunca volvimos a saber nada de él.

En una etapa crucial de la preparación del manuscrito, el editor sufrió un colapso pulmonar y tuvo que ser sometido a una operación de urgencia para salvar su vida.

Pero ahora pasemos a describir el contenido del NECRONOMICÓN:

En estas páginas se presentan una serie de mitos y rituales que han sobrevivido a los días más oscuros de la magia y el ocultismo. Los exorcismos y sujeciones del famoso texto *Maqlu* se presentan aquí por vez primera en castellano, aunque incompletos: ya que es evidente que el autor del NECRONOMICÓN desconocía la totalidad de los originales, ni están presentes para su estudio actual; las diversas tablas sobre las que fueron escritos aparecen agrietadas y borradas en varios lugares, haciendo que la traducción resulte imposible. Es presentado el texto MAGAN, que abarca la Creación Épica de los sumerios (con notas muy posteriores) y la narración del «descenso al Mundo Subterráneo» de Inanna, junto con más material ajeno. El «Libro de Entrada», que es único, no tiene contrapartida en la literatura ocultista, y los dibujos de los sellos y símbolos mágicos son completamente nuevos a cualquier cosa que ya haya aparecido en la escena ocultista contemporánea... pero poseen cierta similitud con varios diagramas encontrados en los antiguos textos árabes del último milenio. Aunque algunos de los personajes que se encuentran en estas páginas pueden ser rastreados hasta fuentes mandaicas y demóticas, y evidentemente son de fecha muy posterior a los Ritos de Sumeria, el aspecto general de los sellos es bastante inusual, casi surreal.

El Libro comienza con una introducción del supuesto autor, el Árabe Loco (el nombre que Lovecraft llevara a la fama, «Abdul Alhazred», no aparece en nuestra copia del manuscrito), y termina con una especie de epílogo escrito por el mismo Árabe. La primera parte la hemos llamado «El Testimonio del Árabe Loco», y la última, «El Testimonio del Árabe Loco, Segunda

Parte». Ésta es la más aterradora. Durante esa etapa de la escritura de su obra, el autor comienza a temer por su alma y empieza a repetirse en el texto, diciendo cosas enunciadas en capítulos anteriores, como si hubiera olvidado que ya lo había expresado, o quizá por el hecho de recalcar su importancia. El Segundo Testimonio está abarrotado de *non sequiturs* y fragmentos de encantamientos.

No termina el Libro.

Acaba donde tendría que haberlo firmado, presumiblemente, a la manera árabe, proporcionando su ascendencia. A cambio, finaliza antes de que pueda nombrarse a sí mismo o a algún pariente. Sólo con horror podemos imaginar qué destino le acaeció a este noble Sabio.

Otro problema con el que debe enfrentarse el editor es la sospechada frecuencia de los añadidos hechos por los copistas; esto es, parece haber piezas ocasionales de frases o fragmentos de literatura que parecerían inconsistentes con la época en la que el texto fue escrito. Sin embargo, es imposible establecer algo definitivo sobre este tema. La dificultad es la misma que plantea aquella antigua pregunta: «¿Qué salió primero, el huevo o la gallina?» Por ejemplo, en el texto MAGAN, los versos finales suenan como los Oráculos Caldeos de Zoroastro:

«Por lo tanto, no te rebajes y desciendas al mundo de oscuro brillo», que bien podría ser de origen griego y no zoroastriano. Es una cuestión para los estudiosos.

La etimología de ciertas palabras es un juego que ha fascinado tanto al editor como, tal vez, a una veintena o más de investigadores sumerios del pasado. El origen sumerio de muchas palabras y nombres de lugares que usamos hoy en día nos proporcionan una visión de nuestros propios orígenes. Por ejemplo, la palabra sumeria para templo es BAR, de la cual nosotros sacamos la palabra «barrera», o así lo afirma Waddell. Esto tiene sentido en el contexto del NECRONOMICÓN, que muestra su preocupación por la creación y mantenimiento de barreras contra las fuerzas hostiles que hay Fuera.

La etimología incluso es dramática allí donde está involucra-

da la Magia, y nos ayuda a comprender aún mejor hasta el mismo sistema de Crowley. Como ejemplo, Crowley (o Aiwass) termina el *Libro de la Ley* con las palabras: «AUM.HA». En el *Diccionario Sumerio-Ario*, de Waddell, leemos que la palabra AUM era conocida para los sumerios casi en el mismo sentido que era, y es, conocida para los hindúes. Es una palabra sagrada, y corresponde al Señor de Magos, ENKI. Más aún, la ortografía griega para ENKI era EA, por la que es más comúnmente conocido en los textos europeos sobre sumeriología. En el alfabeto griego, EA aparecería como HA. Q.E.D.: AUM.HA traiciona el esencial carácter sumerio del libro.

Después del Testimonio que abre el libro, llegamos al capítulo titulado «Acerca de los ZONEI y sus Atributos». *Zonei* es, por supuesto, una palabra griega y se refiere a los cuerpos planetarios o celestiales, porque están zonificados, habiendo establecido cursos y esferas. También son conocidos de la misma manera en los Oráculos Caldeos. Los «espíritus» o cuerpos que existen más allá de los *zonei* son llamados *azonei*, que significa que no están zonificados. El editor desconoce si esto se refiere a las así llamadas estrellas «fijas» (careciendo de esferas atribuibles a los primeros astrónomos) o a los cometas. Sea cual fuere el caso, los *zonei* parecen incluir a los Siete Planetas Filosóficos, que consideran al Sol y a la Luna como cuerpos planetarios, junto con Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno. Cada uno posee su propio sello y su propio Número.

Kenneth Grant, autor de *Aleister Crowley y el Dios Oculto*, puede que esté interesado en saber (o quizá ya sepa) que el Número de la Diosa sumeria de Venus, en consecuencia, del Amor y de la Guerra, es el Quince. En muchas de las tablas antiguas de ese período, se la menciona como «el Quince», suponemos que con el fin de tomar un atajo para evitar escribir su Nombre completo de manera cuneiforme. Grant habló mucho sobre la «Diosa Quince» en su estudio del sistema de Crowley relacionado con el tantrismo, sin mencionar el Nombre por el que esta Diosa es tan conocida, ¡ni siquiera Su país natal!

Después del capítulo de los *Zonei*, llegamos al «Libro de En-

trada», que en realidad es un sistema de autoiniciación a las esferas planetarias que tal vez tenga algo que ver con la distribución planetaria de los escalones de los ziggurats de Mesopotamia, que eran montañas de siete pisos. No se le revela mucho al candidato potencial a la iniciación sobre la forma en que estos «pórticos» funcionan, o lo que puede encontrar allí, salvo para decir que la llave de un Pórtico reside en el dominio que se obtenga de dicho Pórtico. El Árabe Loco estaba manteniendo un Secreto sagrado o descubrió que el lenguaje humano era inadecuado para la empresa de describir lo que otros iniciados de similares sistemas han expresado en las vagas abstracciones de los verdaderos iluminados, asociando la experiencia con un viaje en LSD.

Siguen los «Encantamientos de los Pórticos», que, probablemente, sirvan el propósito de acompañar al capítulo anterior, ya que son oraciones para cada uno de los Pórticos celestiales. Luego viene «El Conjuro del Dios del Fuego», y se asemeja a los otros en su mezcla de frases griegas y sumerias. Debe apuntarse que siempre que aparece una frase sumeria en el manuscrito original, la hemos mantenido tal cual, sin traducirla, como creímos que lo hubiera deseado el Árabe Loco. Es muy posible que ni siquiera él conociera los significados exactos de muchos de los conjuros de la Lengua Antigua, y que la viera como una «lengua bárbara» que debía ser preservada debido a su Poder esencial. Ciertamente, con la publicación de este libro, el sumerio quizá se haga tan popular entre los magos como la extraña y angelical lengua enoquiana descubierta por el doctor Dee en la Inglaterra isabelina.

En griego, en el manuscrito original, un encantamiento corriente se parecería a algo así (utilizando letras romanas para las griegas):

O Kakos Theos
O Kakos Daimon
O Daimon
¡PNEUMA TOU OURANOU

THUMETHETE!
¡PNEUMA TES GES THUMETHATE!
(O Dios Perverso
O Demonio Perverso
O Demonio
¡Espíritu del Cielo, Recuerda!
¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!)

Sin embargo, una palabra como SHAMMASH, el Nombre de la Deidad Solar, se leería como SAMAS o SAMMAS, y en el texto del NECRONOMICÓN usamos la transliteración correcta (fonética) que hace que la palabra se lea como en su original.

El «Conjuro del Observador» sigue al conjuro del Dios del Fuego. La palabra «observador» a veces se emplea como sinónimo de «ángel» y, otras, para indicar una Raza distinta, alejada de *angelos: egregori*. Se dice que a la Raza de los Observadores no les importa lo que Observan, que sólo cumplen órdenes. Se trata de unas criaturas más o menos imbéciles, pero bastante efectivas. Quizá se correspondan con los *shuggoths* de Lovecraft, con la excepción de que estos últimos se volvieron difíciles de manejar.

Después del Observador viene el texto MAKLU, que da la impresión de ser una colección de exorcismos, e incluye el famoso encantamiento «Xilka Xilka Besa Besa» en su idioma original, cuya traducción ha sido añadida a este trabajo... una traducción que, evidentemente, no estaba disponible cuando el autor compiló este manuscrito. Así, por primera vez, el exorcismo del que tanto se ha rumoreado aparece en su totalidad y en castellano.

Después, poca explicación requiere el «Libro de la Llamada». Es el Grimoire del NECRONOMICÓN, y contiene la fórmula de la conjuración ritual lo mismo que los sellos y diagramas para acompañar dichos ritos. Va seguido de «El Libro de los Cincuenta Nombres», que son cincuenta poderes separados del Dios MARDUK, vencedor del Caos. Resulta interesante, ya

que los nombres parecen provenir del *Enuma Elish*, donde los Dioses Mayores le confieren esos cincuenta nombres a Marduk como títulos, en señal de apreciación por haber erradicado el Mal. Cada Nombre recibe un signo, y la mayoría una señal de Poder.

Luego aparece la Pieza Central del Libro, el texto MAGAN. La palabra MAGAN puede significar la Tierra de Magan, que se decía estaba emplazada al Oeste de Sumeria. Durante un tiempo, parece que el nombre Magan fue sinónimo del Lugar de la Muerte... ya que el Sol «moría» en el Oeste. Por ello, resulta un poco confuso lo que de verdad se supone que significa Magan en este texto, pero en contexto con el «Lugar de la Muerte», la explicación resulta bastante válida. El texto MAGAN no es otra cosa que una versión incompleta y libre de la Creación Épica sumeria, junto con el descenso de Inanna al Mundo Subterráneo y muchos añadidos. Se nos cuenta cómo MARDUK mata a TIAMAT... de una manera muy similar a la que el Jefe de Policía de Amity mata al gran tiburón blanco en la novela de Benchley, TIBURÓN, impulsando un viento maligno (el tanque de oxígeno) en Su boca, seguido de una flecha (bala) que la hace explotar. ¿Será que las dos o tres películas más taquilleras de los últimos años, TIBURON, EL EXORCISTA y, quizá, EL PADRINO, son un indicio de que la esencia de la mitología sumeria se está haciendo sentir de esta forma con gran realidad en la segunda mitad del siglo XX?

Después del extenso y poético texto MAGAN, viene el texto URILIA, que podría ser el *Texto R'lyeh* de Lovecraft, y lleva por subtítulo «Abominaciones». Trata de manera más específica con la adoración a la Serpiente y la naturaleza de los cultos que participan en la Concelebración del Pecado. De nuevo se brindan más conjuros y sellos, aunque se pide al lector que no los emplee; es una inconsistencia que se encuentra en muchos Grimoires de cualquier época y, quizá, revela un poco la mentalidad del mago. ¡Porque existe muy poco que sea maligno para un mago avanzado, a quien no le importa si trata con fuerzas angelicales o demoníacas siempre que su trabajo salga bien!

Luego, después del texto URILIA, está la Segunda Parte del Testimonio del Árabe Loco. Es una melodía desolada y pesarosa de la mente de esta personalidad ocultista de la que tanto se ha hablado y de la que tan poco se sabe. ¿Estaba Loco de verdad? Tal vez sea una pregunta que no dejará de formularse mientras el Hombre intente comprenderse a sí mismo como parte de una danza y espiral cósmicas, que incluyen lo satánico como lo divino, lo triste como lo jubiloso. Quizá el Árabe conocía un secreto ajeno a este mundo que no podía revelar. Quizá había abierto la Puerta por error, su personal Pórtico al Abismo, y se vio obligado a cruzar el umbral hacia lo Desconocido. Puede que nunca lo sepamos.

O puede que nunca deseemos saberlo.

El editor
Nueva York, N.Y.
12 de octubre de 1975

CUADRO DE COMPARACIONES

(que muestran las relaciones encontradas entre los mitos de Lovecraft, la magia de Crowley y la fe de Sumeria.)

Lovecraft	*Crowley*	*Sumeria*
Cthulhu	La Gran Bestia como está representada en «CTHAH 666»	Ctha-lu, Kutulu
Los Antiguos	Satán; Teitán	Tiamat
Azathoth	Aiwass (?)	Azag-thoth
El Horror de Dunwich	Choronzon	Pazuzu
Shub Niggurath	Pan	Shub Ishniggarab (?)
Fuera del Espacio	El Abismo	Absu; Nar Mattaru
¡IA!	¡IO! ¡IAO!	IA (JAH; EA; Señor de las Aguas)
La Estrella tallada, de color gris y Cinco puntas	El Pentagrama	El AR o UB (El Signo del Arado; el pentagrama original y signo de la Raza Aria.)
Vermis Mysteriis	La Serpiente	Erim (el Enemigo; y el Mar como Caos; Gótico: Orm o Gusano, gran Serpiente.)

Por supuesto, ésta no es bajo ningún aspecto una lista completa, más bien una prueba inspiracional. La meditación sobre las diversas Cosas mencionadas en los Mitos permitirán al estu-

dioso sacar sus propias conclusiones; la investigación sobre la etimología de la respectiva literatura de Lovecraft y Crowley permite al ocultista descubrir los Nombres y Números antiguos para gran parte de su propio material familiar.

(NOTA: Que Lovecraft haya podido oír hablar de Crowley se insinúa de manera oscura en su cuento corto «La Cosa en la Puerta», en la cual se refiere al líder inglés de un culto que ha establecido en Nueva York. En aquella historia, publicada en *Weird Tales* en 1936, dicho líder está muy identificado con fuerzas ctónicas y se lo describe como de «mala reputación», relacionado con el extraño destino que le acaeció al protagonista, Edward Derby.)

MATERIAL SUPLEMENTARIO AL 777

El Cuadro que sigue está basado en una investigación, actualmente disponible para el editor, con respecto a las religiones sumeria y asiro-babilónica. Las entradas en paréntesis se refieren al estado de Correspondencias anteriores al advenimiento de los Dioses Mayores, la Raza de Marduk; esto es, que refleja la naturaleza del cosmos antes de la Caída de Marduk del Cielo. (Los nombres de las constelaciones zodiacales siguen los plasmados por Budge.)

Tabla VII (A.C.)		*Tabla XXV (S.)*
0.	...	ANU (TIAMAT)
1.	Esfera de los Primun Mobile	ENLIL (ABSU)
2.	Esfera del Zodiaco o Estrellas fijas	ENKI; LUMASHI (IGIGI)
3.	Esfera de Saturno	ADAR
4.	Esfera de Júpiter	MARDUK
5.	Esfera de Marte	NERGAL
6.	Esfera del Sol	UTU
7.	Esfera de Venus	INANNA
8.	Esfera de Mercurio	NEBO
9.	Esfera de la Luna	NANNA
10.	Esfera de los Elementos	KIA
11.	Aire	ANNA
12.	Mercurio	GUDUD

13.	Luna	SIN
14.	Venus	DLIBAT
15.	Aries	AGRU (XUBUR)
16.	Tauro	KAKKAB U ALAP SHAME (KINGU)
17.	Géminis	RE'U KINU SHAME U TU'AME RABUTI (VÍBORA)
18.	Cáncer	SHITTU (SERPIENTE)
19.	Leo	KALBU RABU (LAKHAMU)
20.	Virgo	SHIRU (REMOLINO)
21.	Júpiter	UMUNPADDU
22.	Libra	ZIBANITUM (Perro Rabioso)
23.	Agua	BADUR
24.	Escorpio	AKRABU (ESCORPIÓN-HOMBRE)
25.	Sagitario	PA-BIL-SAG (HURACÁN)
26.	Capricornio	SUXUR MASH (HOMBRE-PEZ)
27.	Marte	MASTABARRU
28.	Acuario	GULA (BESTIA CORNUDA)
29.	Piscis	DILGAN U RIKIS NUNI (ARMA)
30.	Sol	SHAMASH
31.	Fuego	AG
32.	Saturno	KAIMANU
32.	(bis) Tierra	KIA
31.	(bis) Espíritu	ZI

NOTAS SOBRE LA PRONUNCIACIÓN

No podemos estar absolutamente seguros de cómo se hablaba el sumerio y el acadio; sin embargo, hay varias pautas disponibles para el estudiante, que incluyen las tablas transliteradas que se encontraron por toda Mesopotamia. Básicamente, somos capaces de ofrecer los siguientes principios que resultarán valiosos para recitar las instrucciones en la lengua extranjera:

Vocales

a como en «*p*adre»
e como en «su*e*ro»
i como en «ant*i*guo»
o como en «b*o*te» (aunque aparece en contadas ocasiones)
u como en «*zu*lú»

Consonantes

En esencia, la mayoría son como el castellano. Los sumerios no poseían un alfabeto tal como nosotros lo conocemos, pero habían desarrollado un silabario muy parecido a la escritura japonesa «Kana» de hoy en día. En las transliteraciones fonéticas, hemos buscado que se aproximara a la pronunciación sumeria.

Sin embargo, hay unos pocos sonidos que no posee el castellano, y que han sido escritos con sus variaciones fonéticas. Abajo se presentan ejemplos importantes:

X	como en el alemán «a*ch*»
CH	(igual que arriba)
Q	como en «*K*ioto»
K	(igual que arriba)
SH	como en el inglés «*sh*all»
SS	quizá, como en el inglés «la *ss*o»; un «s» siseante común en los idiomas árabes
Z	como en el inglés «lo*ts*», un sonido duro en «ts» distinto al de «zoo»

Recuerden, en las transliteraciones que siguen, cada letra ha de ser pronunciada. No existen vocales inacentuadas de sonido indeterminado ni sílabas silenciosas en sumerio. Por lo tanto, «KIA» se pronuncia «keeya»; «KAIMANU» se pronuncia «ka-ee-mah-nu», o, si se la recita con rapidez, las dos vocales iniciales se unen indistintamente en «cai».

Al principio, los encantamientos deben pronunciarse con cuidado y despacio, para familiarizarse con las frases difíciles. Un error podría resultar fatal para el Trabajo.

LOS ENCANTAMIENTOS (TRADUCIDOS)

Siempre que ha sido posible, el editor ha aprovechado todas las oportunidades para encontrar el original sumerio o la traducción acadia de un encantamiento o conjuro griegos. En ese caso, se transcriben aquí. También, el lector encontrará las traducciones en castellano de los encantamientos sumerios tal como aparecen en el NECRONOMICÓN. No todos están disponibles de esa manera, y a veces nos hemos tenido que arreglar con aproximaciones. Gran parte de lo que aparece procede del texto *Maklu*, cuya única traducción existente está en el alemán de Tallqvist («Die Assyrische Beschworungsserie Maqlu nach dem originalen in British Museum Herausgegeben» *Acta Societatis Scientiarum Fennicae*, tomm. XX, n.º 6, Helsingforsiae mdcccxcv). La palabra «maklu» o «maqlu» es controvertida en sí misma, pero Tallqvist parece creer que, en verdad, significa «arder»; en especial debido a que los encantamientos que en él aparecen de forma invariable están vinculados con la quema de algo, usualmente un muñeco hecho a semejanza de una bruja o hechicero maligno del que el mago quería deshacerse. Por lo tanto, con toda probabilidad aquí tenemos el arquetipo de los Tiempos Ardientes de la Inquisición, cuando las personas eran condenadas a una muerte ígnea acusadas de ser Brujas y Paganos. El cántico «¡arde, bruja! ¡arde!» se puede encontrar en el texto *Maklu* en toda su primitiva gloria. Ciertamente, Cthulhu Llama.

El Conjuro «La Sujeción de los Hechiceros Malignos»

Alsi ku nushi ilani mushiti
Itti kunu alsi mushitum kallatum kuttumtum
Alsi baritum qablitum u namaritum
Ashshu kashshaptu u kashshipanni
Eli nitum ubbiraanni
Ili-ia u Ishtari-ia ushis-su-u-eli-ia
Eli ameri-ia amru-usanaku
Imdikula salalu musha u urra
Qu-u imtana-allu-u pi-ia
Upu unti pi-ia iprusu
Me mashtiti-ia umattu-u
Eli li nubu-u xiduti si-ipdi
izizanimma ilani rabuti shima-a dababi
Dini dina alakti limda
Epu-ush salam kashshapi-ia u kashshapti-ia
Sha epishia u mushtepishti-ia
Is mass-ssarati sha mushi lipshuru ruxisha limnuti
Pisha lu-u ZAL.LU Lishanusha Lu-u Tabtu
Sha iqbu-u amat limutti-ia kima ZAL.LU litta-tuk
Sha ipushu kishpi kima Tabti lishxarmit
qi-ishrusha pu-uttu-ru ipshetusha xulluqu
Kal amatusha malla-a sseri
Ina qibit iqbu-u ilani mushitum.

El Conjuro «XILQA XILQA BESA BESA» o «Un Excelente Encantamiento Contra las Hordas de Demonios», etc.

¡Levantaos! ¡Levantaos! ¡Marchaos lejos! ¡Marchaos lejos!
¡Avergonzaos! ¡Avergonzaos! ¡Huid! ¡Huid!
¡Dad media vuelta, marchaos, levantaos y marchaos lejos!
¡Que vuestra perversidad se eleve al cielo como humo!
¡Levantaos y dejad mi cuerpo!
¡De mi cuerpo marchaos avergonzados!

¡De mi cuerpo huid!
¡Apartaos de mi cuerpo!
¡Marchaos de mi cuerpo!
¡No retornéis a mi cuerpo!
¡No os acerquéis a mi cuerpo!
¡No os aproximéis a mi cuerpo!
¡No os apiñéis alrededor de mi cuerpo!
¡Os lo ordena Shammash el Poderoso!
¡Os lo ordena Enki, Señor de Todo!
¡Os lo ordena Marduk, el Gran Mago de los Dioses!
¡Os lo ordena el Dios del Fuego, vuestro destructor!
¡Qué os contengan lejos de mi cuerpo!

«Otra Sujeción de Hechiceros»

Ssalmani-ia ana pagri tapqida duppira
Ssalmani-ia ana pagri taxira duppira
Ssalmani-ia iti pagri tushni-illa duppira
Ssalmani ini ishdi pagri tushni-illa duppira
Ssalmani-ia qimax pagri taqbira duppira
Ssalmani-ia ana qulqullati tapqida duppira
Ssalmani-ia ina igari tapxa-a duppira
Ssalmani-ia ina askuppati Tushni-illa duppira
Ssalmani-ia ina bi`sha duri tapxa-a duppira
Ssalmani-ia ana GISHBAR tapqida duppira

«El Conjuro de las Montañas de MASHU»

¡Qué la montaña te venza!
¡Qué la montaña te contenga!
¡Qué la montaña te conquiste!
¡Qué la montaña te espante!
¡Qué la montaña te sacuda hasta el corazón!
¡Qué la montaña te mantenga a raya!

¡Qué la montaña te someta!
¡Qué la montaña te cubra!
¡Qué la poderosa montaña caiga sobre ti,
¡Qué te contenga lejos de mi cuerpo!

(NOTA: El traductor original había notado el parecido entre la palabra griega para Señor, *kurios*, y la sumeria para Montaña, *kur*, y para un tipo de monstruo subterráneo y chthónico que también es llamado *kur* y que se refiere al Leviatán del Antiguo Testamento. Además, en este conjuro particular, la palabra para montaña es *shadu... ¿shaddai?* La Vieja Serpiente KUR es, desde luego, invocada cada día por los cristianos: ¡Kyrie Eleison!)

PALABRAS CORRIENTES SUMERIAS Y FRASES EN CASTELLANO

Akhkharu	Vampiro
Alal	Destructor
Alla Xul	Dios Maligno
¡Barra!	¡Márchate!
Dingir Xul	Dios Maligno
¡Edin Na Zu!	¡Vete al Desierto! (una forma de exorcismo)
Gelal	Íncubo
Gigim xul	Espíritu Maligno
Gidim xul	Fantasma Maligno
Idimmu	Demonio
Idpa	Fiebre
Kashshaptu	Bruja
Lalartu	Fantasma
Lalasu	Espectro
Lilit	Súcubo
Maskim Xul	Enemigo Maligno (Emboscador, El que Aguarda a la Espera)
Mulla Xul	Diablo Maligno
Rabishu	(igual que Maskim Xul)
Telal	Demonio Perverso (Guerrero)
Uggae	Dios de la Muerte
Uruku	Larva
Utuk Xul	Espíritu Maligno
¡Zi Dingir Anna Kanpa!	¡Espíritu, Dios del Cielo, Recuerda!
¡Zi Dingir Kia Kanpa!	¡Espíritu, Dios de la Tierra, Recuerda!

UNA PALABRA REFERENTE AL MANUSCRITO ORIGINAL

El editor y la casa editorial anticipan que al principio habrá una demanda para echarle un vistazo privilegiado al NECRONOMICÓN original, ya sea por simple curiosidad o por experimentadores nerviosos que estarán *seguros* de que no copiamos de manera correcta un signo, etc.

En este punto, nos apresuramos a afirmar que el manuscrito original no es propiedad del editor ni de la casa editorial. Se nos concedió el derecho a traducir y publicar el trabajo, con el material adicional y explicativo que fuera necesario, pero no el de conservarlo para una inspección pública. Lamentamos que éste sea el caso, pero también consideramos que es lo aconsejable, de acuerdo con el carácter peligroso del trabajo en cuestión. Quizá algún día se escriba un libro acerca de los riesgos de poseer un trabajo tan original en la casa o la oficina, incluyendo las temerosas alucinaciones, las incapacidades físicas y la desazón emocional que acompañó a esta tarea, desde el principio de la traducción hasta el final de su publicación.

Por lo tanto, como un acto de prudencia, no podemos satisfacer ninguna solicitud para ver el NECRONOMICÓN en su estado original.

DESTIERROS

Lean esta sección con mucha atención.

En el período intermedio entre la traducción y la publicación de este trabajo, el editor, junto con un círculo de iniciados en otra disciplina, se decidieron a experimentar con los rituales y fuerzas perfiladas en el NECRONOMICÓN. Al emplear el material solo, o dentro de una estructura ceremonial occidental (como el sistema del Amanecer Dorado), realizamos descubrimientos sorprendentes en ambos casos: *¡no existen destierros efectivos para las fuerzas invocadas en el mismo NECRONOMICÓN!* Los rituales, encantamientos y fórmulas de este Libro son de origen antiguo, y contienen algunos de los trabajos mágicos escritos más viejos en la historia del ocultismo de Occidente. Con toda probabilidad, las deidades y demonios que se identifican en ellos no han sido invocados de forma adecuada en unos seis mil años. Hasta ahora, los exorcismos y fórmulas de destierro corrientes, probados por magos experimentados, demostraron ser extremadamente inadecuados. Por ello, se detallan las siguientes recomendaciones.

La religión de los antiguos pueblos sumerios parece haber tenido una orientación lunar, una religión —o una estructura religiosa-mágica— de la noche; en un sentido, de la oscuridad. Hasta ahora, las invocaciones que emplean fórmulas solares han demostrado ser mucho más efectivas en desterrar a los demonios e inteligencias del NECRONOMICÓN. Por ejemplo, la oración *Kaddish* de la fe judía contiene algunos elementos sola-

res que resultaron adaptables a los genios hostiles, y la vibración de la Oración del Señor de los cristianos también es u todo que funciona.

Sugerimos que los operadores individuales utilicen un encantamiento de equivalente solar (como la *luz* positiva) de su propia religión o de la de sus antepasados, en el caso de que ya no tengan ninguna o la hayan cambiado en el transcurso de su vida.

Para unos mejores propósitos prácticos en el comienzo —para aquellos con la intención de emplear los rituales que aparecen aquí—, se aconseja que tengan especial cuidado en la construcción del círculo y de todas las defensas mágicas. Se recomienda un período preliminar de purificación antes de tratar de ejecutar algo de lo que aparece en este grimoire. Bajo ninguna circunstancia se debe permitir que personas de condición mental o emocional inestable contemplen alguno de estos rituales. Sería un acto criminal y, quizá, suicida. Uno de nuestros colegas fue atacado por su perro inmediatamente después de llevar a cabo una fórmula bastante sencilla de este libro. No se trata de un juego de química casero.

El método del NECRONOMICÓN trata con fuerzas profundas y primigenias que parecen *pre-existir* a las comunes imágenes arquetípicas de los triunfos del Tarot y a las figuras telesmáticas del Amanecer Dorado. Son fuerzas que se desarrollaron fuera de la corriente judeocristiana, adoradas e invocadas mucho antes de la creación de la Cábala tal como la conocemos hoy en día. He ahí la razón de la ineficacia del procedimiento de destierro del Amanecer Dorado contra ellas. No son necesariamente demoníacas o *qlifóticas* en el sentido en que se suele interpretar estos términos en Occidente; sencillamente, representan fuentes de poder que no se han empleado en mucho tiempo y, por ello, muy ignoradas por la consciencia general del siglo XX.

Los editores aceptarán encantados los resultados obtenidos con cualquier experimentación de este libro, lo mismo que las sugerencias prácticas referentes a los rituales.

LISTA BIBLIOGRÁFICA Y DE LECTURA RECOMENDADA

(Bajo ningún concepto completa, aunque es representativa. Está ordenada alfabéticamente por autor.)

Bernhard, Bennet y Rice: *New Handbook of the Heavens*, Nueva York, 1948.

Budge, E. A.: *Amulets and Talismans*, Nueva York, 1970.

Crowley, A.: *Book Four*, Texas, 1972.
The Book of Thoth, Nueva York, 1969.
Liber AL vel Legis, Nueva York, 1977.
Magick, Nueva York (sin fecha).
et al.

Cumont, F.: *Oriental Religions in Roman Paganism*, Nueva York, 1956.

Dornseiff: *Das Alphabet in Mystik und Magie*, Stoicheia 7, Leipzig, 1925.

Drower, E. S.: *The Book of the Zodiac*, Londres, 1949.

Fairservis, W. A.: *The Origins of Oriental Civilizations*, Nueva York, 1959.

Fossey, C.: *La Magie Assyrienne*, París, 1902.

De la Fuye, A.: «Le Pentagramme Pythagoricien, sa diffusion, son emploi dans la syllabaire cuneiforme.» *Babyloniaca*, París, 1934.

Genouillac: «Les dieux de l'Elam» *Recueil de Travaux relatifs a la philologie et a l'archaeologie Egyptiennes et Assyriennes*. París, 1904 (ed. Maspero).

Grant, K.: *Aleister Crowley and the Hidden God*, Nueva York, 1974.
The Magical Revival, Nueva York, 1973.
Gray, J.: *Near Eastern Mythology*, Nueva York, 1969.
Griffith & Thompson: *The Leyden Papyrus*, Nueva York, 1974.
Hooke, S. H.: *Babylonian and Assyrian Religion*, Oklahoma, 1975.
Middle Eastern Mythology, Nueva York, 1975.
King, L.: *Babylonian Magic and Sorcery*, Londres, 1896.
Kramer, S. N.: *History Begins At Sumer*, Nueva York, 1959.
Mythologies of the Ancient World (ed.) Nueva York, 1961.
Sumerian Mythology, Pennsylvania, 1972.
Laurent: *La Magie et la Divination chez les Chaldeo-Assyriennes*, París, 1894.
Lenormant, F.: *Science Occult; La Magie chez les Chaldeens*, París, 1874.
Lovecraft, H. P.: *Tales of the Cthulhu Mythos*, Nueva York, 1973.
At the Mountains of Madness, Nueva York, 1973.
The Dunwich Horror, Nueva York, 1963.
The Lurker at the Threshold (con August Derleth), Nueva York, 1971.
et. al.
Mason, H.: *Gilgamesh* (ed.), Nueva York, 1972.
Neugebauer, O.: *The Exact Sciences In Antiquity*, Nueva York, 1969.
Pritchard, J.: *Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*, Princeton, 1958.
«Sapere Aude» (pseud.): *The Chaldean Oracles of Zoroaster*, Nueva York (sin fecha).
Seignobos, C.: *The World of Babylon*, Nueva York, 1975.
Seligmann, K.: *Magic, Supernaturalism, and Religion*, Nueva York, 1968.
Shah, I.: *Oriental Magic*, Nueva York, 1973.
The Secret Lore of Magic, Nueva York, 1972.
The Sufis, Nueva York, 1973.

Tallqvist, K. L.: «Die Assyrische Beschworungsserie Maqlu nach dem originalen im British Museum Herausgegeben» *Acta Societatis Scientiarum Fennicae*, Helsigfors, 1895.

Thompson, R. C.: *Reports of the Magicians and Astrologers of Nineveh and Babylon*, Londres, 1900.

Semitic Magic, Londres, 1904.

The Devils and Evil Spirits of Babylonia, Londres, 1904.

EL NECRONOMICÓN

EL TESTIMONIO DEL ÁRABE LOCO

Éste es el testimonio de todo lo que he visto, y de todo lo que he aprendido, en aquellos años que poseí los Tres Sellos de MASSHU. He visto Mil y Una lunas, y seguro que es suficiente para la vida de un hombre, aunque se afirma que los Profetas vivieron mucho más. Estoy débil y enfermo, y soporto un gran cansancio y agotamiento; un suspiro mora en mi pecho como si fuera una oscura linterna. Soy viejo.

Los lobos transmiten mi nombre en sus conferencias de medianoche, y esa Voz sutil y tranquila me llama desde lejos. Y una Voz mucho más próxima me gritará al oído con impía impaciencia. El peso de mi alma decidirá cuál será el lugar final de su reposo. Antes de que llegue la hora, debo escribir todo lo que pueda sobre los horrores que acechan Fuera y que aguardan ante la puerta de cada hombre, porque éste es el arcano antiguo que ha sido legado desde tiempos remotos, pero que fue olvidado por todos, con la excepción de unos pocos, que son los adoradores de los Antiguos (¡que sus nombres sean borrados de la existencia!).

Si no completo esta misión, tomad lo que hay aquí y descubrid el resto, porque queda poco tiempo y la humanidad no conoce ni entiende el mal que le espera desde todos los lados, desde cada Pórtico abierto, desde cada barrera rota, desde cada acólito sin mente que hay ante los altares de la locura.

Porque éste es el Libro de los Muertos, el Libro de la Tierra

Negra, que yo he escrito, arriesgando la vida, de forma exacta a cómo lo recibí en los planos de los IGIGI, los crueles espíritus celestiales que existen más allá de los Peregrinos de los Yermos.

Que todos aquellos que lean este libro reciban la advertencia de que el hábitat de los hombres es observado y vigilado por la Antigua Raza de dioses y demonios que proceden de un tiempo anterior al tiempo, y que buscan venganza por aquella batalla olvidada que tuvo lugar en alguna parte del Cosmos y desgarró los Mundos en los días anteriores a la creación del Hombre, cuando los Dioses Mayores caminaban los Espacios, cuando estaba la raza de MARDUK, tal como le conocen los caldeos, y ENKI, nuestro Amo, el Señor de los Magos.

Sabed, entonces, que yo he recorrido todas las Zonas de los Dioses, y también los lugares de los Azonei, y que he descendido a apestosos sitios de Muerte y Sed Eterna, que pueden alcanzarse a través del Pórtico de GANZIR, construido en UR en los días anteriores a Babilonia.

Sabed también que he hablado con todo tipo de espíritus y demonios, cuyos nombres ya no se conocen en las Sociedades del Hombre, o que nunca fueron conocidos. Y los sellos de algunos están escritos aquí; sin embargo, los de otros me los he de llevar conmigo cuando os deje. ¡Que ANU tenga misericordia de mi alma!

He visto las tierras Desconocidas que ningún mapa ha cartografiado jamás. He vivido en los desiertos y los yermos, y he hablado con demonios y con las almas de los hombres asesinados, y también con las almas de las mujeres que murieron al nacer, víctimas de ese demonio femenino, LAMMASHTA.

He viajado por debajo de los Mares en busca del Palacio de Nuestro Amo, y encontré los monumentos de piedra de civilizaciones derrotadas, descifrando las escrituras de algunas de ellas; otras siguen siendo un misterio para cualquier hombre vivo. Y estas civilizaciones fueron aniquiladas por el conocimiento que contiene este libro.

He viajado por las estrellas y he temblado ante los Dioses. Por fin, he encontrado la fórmula con la que atravesé el Pórtico

de ARZIR, pasando hacia los reinos prohibidos de los asquerosos IGIGI.

He evocado a demonios y a los muertos.

He invocado a los fantasmas de mis antepasados, dándoles una apariencia real y visible en las cimas de los templos construidos para alcanzar las estrellas y tocar las más bajas cavidades del HADES. He luchado con el Mago Negro, AZAGTHOTH, en vano, y huí a la Tierra invocando a INANNA y a su hermano, MARDUK, Señor del hacha de doble filo.

He levantado ejércitos contra las Tierras del Este llamando a las hordas de espíritus malignos a las que obligué a ser mis súbditos, y al hacerlo encontré a NGAA, el Dios de los paganos, aquel que escupe llamas y ruge como mil truenos.

He encontrado el miedo.

He encontrado el Pórtico que conduce al Exterior, ante el que los Antiguos, que siempre buscan entrar en nuestro mundo, mantienen una eterna vigilia. He respirado los vapores de aquella Antigua, la Reina del Exterior, cuyo nombre está escrito en el terrible texto MAGAN, el testamento de alguna civilización muerta por culpa de sus sacerdotes, que, anhelantes de poder, abrieron ese terrible y maligno Pórtico una hora más de la debida, siendo consumidos.

Adquirí este conocimiento debido a unas circunstancias bastante peculiares, cuando aún era el ignorante hijo de un pastor de lo que los griegos llaman Mesopotamia.

Cuando apenas era un joven que viajaba solo por las montañas hacia el Este, que sus habitantes llaman MASSHU, di con una roca gris tallada con tres símbolos extraños. Se erguía tan alta como un hombre y tan ancha como un toro. Se hallaba firmemente emplazada en tierra y no fui capaz de moverla. Sin pensar más en las tallas, salvo que podían ser el decreto de un rey que había marcado alguna antigua victoria sobre un enemigo, encendí un fuego en su base con el fin de protegerme de los lobos que vagan por aquellas regiones y me fui a dormir, ya que era de noche y me encontraba lejos de mi poblado, Bet Durrabia. A tres horas del amanecer, el diecinueve de Shabatu, me

despertó el ladrido de un perro o, quizá, el aullido de un lobo, extrañamente sonoro y cercano. El fuego se había convertido en unas brasas, y los rojos y resplandecientes rescoldos proyectaban una débil y danzante sombra sobre el monumento de piedra con las tres tallas. Mientras me apresuraba a encender otra hoguera, la roca gris comenzó a elevarse despacio en el aire, como si fuera una paloma. Fui incapaz de moverme o hablar debido al miedo que paralizó mi columna vertebral e inmovilizó mi cerebro con dedos gélidos. El Dik de Azug-bel-ya no me era más extraño que esta visión, aunque pareció fundirse entre mis manos.

De inmediato, oí una voz baja que procedía de cierta distancia, y un miedo distinto al de la posibilidad de que fueran unos merodeadores se apoderó de mí; temblando, rodé hasta situarme detrás de unos arbustos. Otra voz se unió a la primera y, al rato, varios hombres vestidos con las túnicas negras de los ladrones se reunieron en el lugar donde yo había estado, rodeando la roca flotante sin mostrar ninguna señal de pavor.

Entonces, vi con claridad que las tres tallas del monumento brillaban con una centelleante tonalidad flamígera, como si la roca estuviera ardiendo. Las figuras murmuraban al unísono una plegaria de invocación de la que apenas se podían distinguir unas palabras, y éstas en una lengua desconocida; no obstante, ¡y que ANU se apiade de mi alma!, esos rituales ya no me son desconocidos.

Los hombres, a los que no podía distinguir o reconocer sus caras, empezaron a apuñalar con frenesí el aire con unos cuchillos que brillaban fríos y afilados en la noche de la montaña.

De debajo de la roca flotante, del mismo suelo donde había estado emplazada, se alzó la cola de una serpiente. Sin duda era la más grande de las que yo había visto. La parte más delgada tenía el grosor del brazo de dos hombres, y, a medida que se elevaba de la tierra, la siguió otra, aunque el fin de la primera no se distinguía y parecía hundirse en el mismo Abismo. Esas extremidades fueron seguidas por otras; el terreno comenzó a sacudirse bajo la presión de tantas extremidades enormes. El cántico

de los sacerdotes, porque ya sabía que eran los sirvientes de un Poder oculto, se hizo mucho más sonoro, casi histérico.

¡IA! ¡IA! ¡ZI AZAG!
¡IA!¡IA! ¡ZI AZKAK!
¡IA! ¡IA! ¡KUTULU ZI KUR!
¡IA!

El lugar donde me ocultaba se humedeció con una sustancia, ya que me encontraba en terreno descendente al de la escena que contemplaba. Toqué el líquido y descubrí que se trataba de sangre. Dominado por el horror, lancé un grito y delaté mi presencia a los sacerdotes. Se volvieron hacia mí, y con repugnancia me di cuenta de que se habían cortado el pecho con las dagas que habían empleado para levantar la piedra, todo ello con algún propósito místico que no pude adivinar; aunque ahora ya sé que la sangre es el alimento de esos espíritus, razón por la cual los campos de guerra, una vez que la batalla ha concluido, brillan con una luz antinatural, porque es allí donde las manifestaciones de los espíritus se alimentan.

¡Que ANU nos proteja a todos!

Mi grito tuvo el efecto de hacer que su ritual se sumiera en el caos y el desorden. Me lancé a la carrera por el sendero de la montaña por el que había subido y los sacerdotes emprendieron mi persecución, aunque me pareció que algunos se quedaban atrás, quizá con el fin de completar los Ritos. Sin embargo, mientras descendía frenéticamente por las pendientes en la fría noche, con el corazón galopando en mi pecho y la cabeza desbocada, por detrás de mí escuché el sonido de rocas quebrándose y de truenos que sacudieron el mismo terreno que pisaba. Aterrado, y por la prisa, caí al suelo.

Me incorporé y giré para enfrentarme al atacante que tuviera más cerca, a pesar de que iba desarmado. Para mi sorpresa, lo que vi no fue ningún sacerdote de un horror antiguo ni a ningún nigromante del Arte prohibido, sino las túnicas negras caídas

sobre la hierba y los matorrales, sin la presencia de vida o cuerpos en ellas.

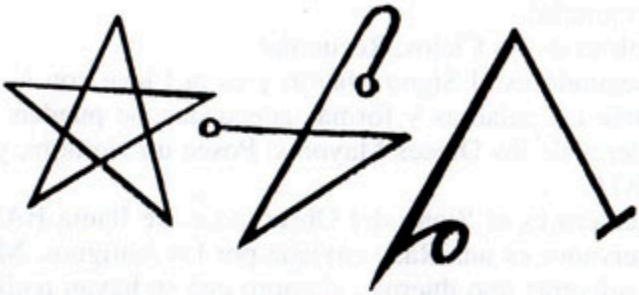
Con cautela me acerqué a la primera y, recogiendo una rama, la alcé de los matorrales espinosos. Lo único que quedaba del sacerdote era un charco de limo parecido al aceite verde; despedía el olor de un cuerpo que se hubiera podrido bajo el sol. Ese hedor casi me hizo perder el sentido, pero estaba decidido a encontrar a los otros y averiguar si les había acaecido la misma fortuna.

Al regresar por la pendiente por la que sólo unos momentos antes había huido con tanto pavor, topé con otro de los oscuros sacerdotes y lo encontré en condiciones idénticas al primero. Seguí andando, y pasé al lado de más túnicas, aunque ya no me atreví a levantarlas. Entonces, por fin llegué hasta el monumento de roca gris que se había alzado de forma antinatural en el aire ante el comando de los sacerdotes. Ahora había vuelto a posarse sobre el suelo, pero las tallas seguían brillando con luz supernatural. Las serpientes, o lo que en aquel momento tomé como tales, habían desaparecido. Pero en las brasas muertas del fuego, ya frías y negras, había una placa de lustroso metal. La recogí y vi que estaba tallada, igual que la piedra, aunque de forma muy intrincada, de una manera que no fui capaz de comprender. No exhibía los mismos trazos que la roca, pero tuve la sensación de que casi podía leer los caracteres, aunque me fue imposible, como si alguna vez hubiera conocido la lengua y ya la hubiera olvidado. Empezó a dolerme la cabeza como si un diablo la estuviera aporreando y, entonces, un haz de luz de luna se posó sobre el amuleto de metal, porque ahora sé lo que era, y una voz penetró en mi mente y con una sola palabra me contó los secretos de la escena de la que había sido testigo:

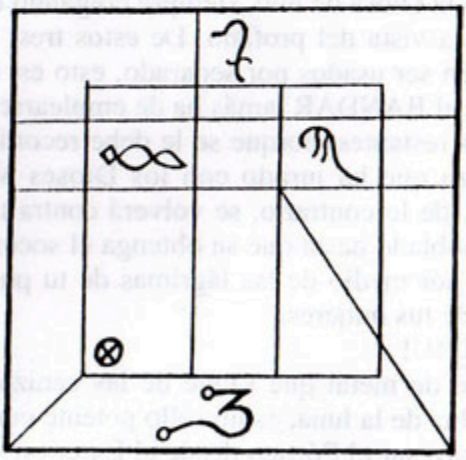
KUTULU.

En ese instante, como si me lo hubieran susurrado con vehemencia en el oído, lo comprendí.

Éstos son los signos que había tallados en la roca gris, que era el Pórtico al Exterior:



Y éste es el amuleto que sostenía en la mano y que, mientras escribo estas palabras, sigo llevando al cuello:



De los tres símbolos tallados, el primero es el Signo de nuestra Raza más allá de las Estrellas y que, en la lengua que me enseñó el Amanuense, se llama ARRA, un emisario de los Anti-

guos. En la lengua de la ciudad más antigua de Babilonia, era UR. Es el Signo de la Alianza de los Dioses Mayores, y cuando lo vean, ellos, que nos lo dieron a nosotros, no nos olvidarán. ¡Lo han jurado!

¡Espíritu de los Cielos, Recuerda!

El segundo es el Signo Mayor, y es la Llave con la cual, al emplearse las palabras y formas adecuadas, se pueden invocar los Poderes de los Dioses Mayores. Posee un Nombre, y se llama AGGA.

El tercero es el Signo del Observador. Se llama BANDAR. El Observador es una Raza enviada por los Antiguos. Mantiene vigilia mientras uno duerme, siempre que se hayan realizado el ritual y sacrificio apropiados; de lo contrario, si se lo invoca, se vuelve contra ti.

Para que estos sellos sean efectivos, deben estar tallados en piedra y emplazados en el suelo. O en un altar de ofrendas. O llevados a la Roca de las Invocaciones. O grabados en el metal del Dios o la Diosa de uno, siempre colgando del cuello aunque oculto a la vista del profano. De estos tres, el ARRA y el AGGA pueden ser usados por separado, esto es, cada uno solo. Sin embargo, el BANDAR jamás ha de emplearse solo, sino con uno o los dos restantes, porque se le debe recordar al Observador la Alianza que ha jurado con los Dioses Mayores y con nuestra Raza, de lo contrario, se volverá contra ti, matándote y atacando tu poblado hasta que se obtenga el socorro de los Dioses Mayores por medio de las lágrimas de tu pueblo y el grito desesperado de tus mujeres.

¡KAKAMMU!

El amuleto de metal que saqué de las cenizas del fuego, y que atrajo la luz de la luna, es un sello potente contra cualquiera que pueda atravesar el Pórtico desde el Exterior, ya que al verlo se apartará de ti

CON LA ÚNICA EXCEPCIÓN DE SI CAPTA LA LUZ DE LA LUNA SOBRE SU SUPERFICIE

porque, en los oscuros días de la luna, o con el cielo nublado,

poca protección puede haber contra los espíritus malignos de la Tierra Antigua en caso de que rompan la barrera o que sus sirvientes de este lado les permitan la entrada. En ese caso, no se dispondrá de ningún recurso hasta que la luz de la luna brille sobre la tierra, ya que ésta es la más antigua de los Zonei, y es el resplandeciente símbolo de nuestro Pacto. ¡NANNA, Padre de los Dioses, Recuerda!

Por lo cual, el amuleto debe ser tallado en plata pura bajo la plena luz de la luna, de modo que ésta pueda brillar sobre sus trazos y su esencia ser atraída y capturada en el metal. Deben pronunciarse los encantamientos adecuados y realizarse los rituales prescritos tal como se transcriben en este Libro. Jamás debe ser expuesto a la luz del Sol, porque SHAMMASH, llamado UDU, por celos, le robaría el poder al sello. En tal caso, deberá ser bañado en aguas de alcanfor y repetir una vez más los encantamientos y rituales. Pero, en verdad, sería mejor producir uno nuevo.

Os brindo estos secretos con el dolor de mi vida, para que nunca sean revelados al profano, al desterrado o a los adoradores de la Serpiente Antigua, sino para que los guardéis en vuestros corazones sin contarlos jamás.

¡Qué la paz sea con vosotros!

A partir de aquella fatídica noche en las Montañas de MASSHU, vagué por el campo en busca de la clave del conocimiento secreto que me había sido dado. Fue un peregrinar solitario y doloroso, durante el cual no me casé ni llamé a ninguna casa o poblado mi hogar, donde habité en diversos países, a menudo en cuevas o en los desiertos, aprendiendo varios idiomas, tal como le sucede al viajero, los cuales me sirvieron para relacionarme con los comerciantes, de los que recibí noticias y costumbres. Pero mi trato fue con los Poderes que residen en cada uno de esos países. Pronto llegué a comprender muchas cosas que antes ignoraba, salvo, quizá, en sueños. Los amigos de mi juventud me abandonaron y yo a ellos. Cuando llevaba siete años alejado de mi familia, me enteré de que todos se habían suicidado por razones que nadie fue capaz de explicarme; luego,

se tuvo que matar a todo su ganado por una extraña epidemia que lo azotó.

Vagué como un mendigo, siendo alimentado pueblo tras pueblo según decidían sus habitantes, aunque a menudo me tiraron piedras y amenazaron con encerrarme. En ocasiones, pude convencer a algún hombre instruido de que yo era un estudioso sincero; entonces, me permitía leer los registros antiguos donde se detallaban los procedimientos de la nigromancia, hechicería, magia y alquimia. Aprendí el hechizo que causa en los hombres enfermedad, plagas, ceguera, locura e incluso muerte. Aprendí las diversas clases existentes de demonios y dioses malignos y las viejas leyendas que hablan sobre los Antiguos. Así, fui capaz de protegerme contra el terrible Maskim, que yace a la espera en los límites del mundo, presto para atrapar al incauto y devorar los sacrificios dispuestos en la noche y en lugares desiertos; también contra la diablesa LAMMASHTA, a quien se llama la Espada que Parte el Cráneo, cuya sola visión produce horror y desolación, y (según algunos) una muerte de naturaleza muy extraña.

Con el tiempo, aprendí los nombres y propiedades de todos los demonios, diablos, espíritus malignos y monstruos apuntados en este Libro de la Tierra Negra. Aprendí los poderes de los Dioses astrales y cómo solicitar su ayuda en épocas de necesidad. También descubrí a los pavorosos seres que moran más allá de los espíritus astrales, que vigilan la entrada al Templo del Perdido, del de los Días Antiguos, del Antiguo de los Antiguos, cuyo nombre no puedo escribir aquí.

En las ceremonias solitarias que realicé en las colinas, adorando con fuego y espada, con agua y daga, y con la ayuda de la extraña hierba que crece en ciertas partes del MASSHU, con la cual, inadvertidamente, había encendido la hoguera al lado de la roca, esa hierba que le otorga a la mente un gran poder para viajar tremendas distancias en los cielos, lo mismo que en los infiernos, recibí las fórmulas para los amuletos y talismanes que se detallan más adelante y que le proporcionan al Sacerdote un

pasaje seguro entre las esferas por donde tal vez viaje en busca de la Sabiduría.

Pero ahora, transcurridas Mil y Una lunas del peregrinar, el Maskim mordisquea mis talones, el Rabishu tira de mi pelo, Lammashta abre sus terribles fauces, AZAG-THOTH se regocija malignamente en su trono, KUTULU alza la cabeza y observa a través de los Velos de la hundida Varloorni, del Abismo, y clava sus ojos en mí; razón por la que debo apresurarme a escribir este Libro en caso de que mi final llegue antes de lo que había preparado. En verdad, da la impresión de que hubiera fracasado en algunos aspectos concernientes al orden de los ritos, de las fórmulas o los sacrificios, porque ahora parece como si todas las huestes de ERESHKIGAL estuvieran esperando, soñando, babeando por mi partida. Ruego a los Dioses que pueda salvarme y no perezca igual que el Sacerdote, ABDUL BEN-MARTU, en Jerusalén (¡qué los Dioses recuerden y se apiaden de él!). Mi destino ya no está escrito en las estrellas, porque he roto la Alianza Caldea al buscar el poder sobre los Zonei. He pisado la luna y ésta ya no ejerce poder sobre mí. Las líneas de mi vida han sido borradas por mi vagar en el Yermo, encima de las letras escritas en los cielos por los dioses. Incluso ahora puedo oír a los lobos aullando en las montañas tal como lo hicieran en aquella fatídica noche; invocan mi nombre y los nombres de los Otros. Temo por mi carne, pero todavía más por mi espíritu.

Recordad siempre, en cada momento vacío, invocar a los Dioses para que no os olviden, porque son desmemoriados y se encuentran muy lejos. Que vuestras fogatas brillen altas en las colinas, y en los techos de los templos y en las cimas de las pirámides, para que puedan verlas y recuerden.

Recordad siempre copiar cada fórmula tal como yo la he escrito, y no cambiar ni una sóla línea o punto, nada, para que no pierda su valor o algo peor: porque una línea quebrada le proporciona los medios de entrada a aquellos del Exterior, porque una estrella rota es el Pórtico de GANZIR, el Pórtico de la Muerte, el Pórtico de las Sombras y las Conchas. Recitad los encantamientos tal como se transcriben y prescriben aquí. Pre-

parad los rituales sin ningún fallo, y ofreced los sacrificios en los lugares y momentos adecuados.

¡Qué los Dioses se apiaden de vosotros!

¡Qué podáis escapar de las fauces del MASKIM y vencer el poder de los Antiguos!

¡Y QUE LOS DIOSES OS CONCEDAN LA MUERTE ANTES DE QUE LOS ANTIGUOS GOBIERNEN DE NUEVO LA TIERRA! ¡KAKAMMU! ¡SELAH!

ACERCA DE LOS *ZONEI* Y SUS ATRIBUTOS

Los Dioses de las Estrellas son Siete. Tienen Siete Sellos, los cuales pueden ser usados uno por vez. La aproximación a ellos se realiza a través de Siete Pórticos, los cuales pueden ser usados uno por vez. Poseen Siete Colores, Siete Esencias Materiales, y cada uno un Escalón separado en la Escalera de Luces. Los caldeos tenían un conocimiento imperfecto de éstos, aunque comprendían la Escalera y algunas de las fórmulas. Sin embargo, no disponían de las fórmulas para atravesar los Pórticos, con la excepción de una, sobre la cual está prohibido hablar.

El paso por el Pórtico le brinda al sacerdote el poder y la sabiduría para utilizarla. Queda capacitado para controlar los asuntos de su vida de manera más perfecta que antes; muchos se han contentado sólo con atravesar los tres primeros Pórticos y, luego, detenerse y cesar el avance, disfrutando de los beneficios que encontraron en las esferas preliminares. Pero esto es algo Maligno, ya que no están equipados para repeler el ataque del Exterior que provoca tal proceder, y su pueblo llorará por su seguridad, que jamás hará acto de presencia. Por lo tanto, sitúa tu cara en dirección al objetivo final y esfuérzate por avanzar hacia las estrellas más lejanas, aunque ello signifique tu propia muerte; porque esa muerte es un sacrificio a los Dioses, para que éstos, complacidos, no olviden a su pueblo.

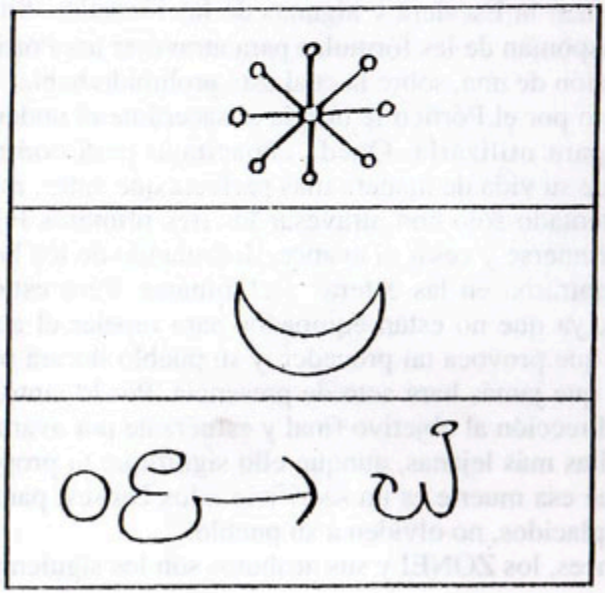
Entonces, los ZONEI y sus atributos son los siguientes:

El Dios de la Luna es el Dios NANNA. Es el Padre de los

Zonei y el más Antiguo de los Peregrinos. Luce una barba larga y porta una vara de lapislázuli en la mano, y posee el secreto de las mareas de sangre. Su color es Plata. Su Esencia se encuentra en la Plata y en el alcanfor, donde está el signo de la Luna. A veces se le llama SIN. Su Pórtico es el primero que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces también es de color Plata.

Éste es el Sello, que deberás grabar en su metal en el decimotercer día de la Luna en el que te encuentres trabajando, sin que haya nadie que sea testigo de tus actos. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento en que desees utilizarlo; entonces, sólo deberás sacarlo cuando el Sol se haya puesto. Ningún rayo de sol ha de posarse sobre el Sello si no quieres que quede anulado y te veas obligado a producir uno nuevo.

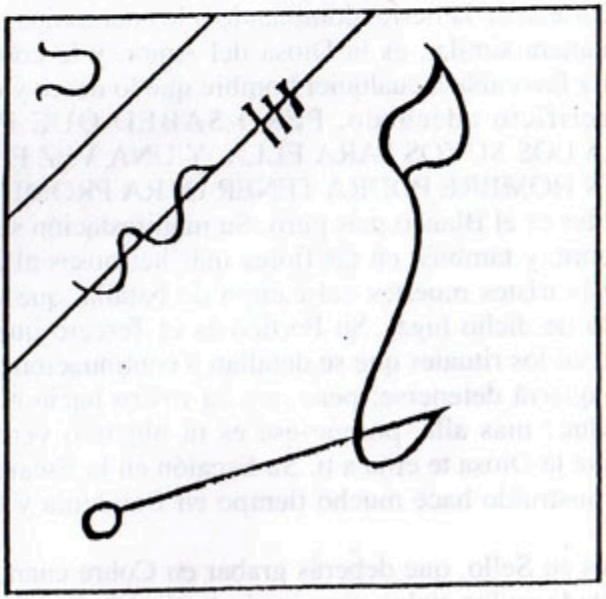
El Número de NANNA es el Treinta y éste es su Sello:



El Dios de Mercurio es NEBO. Se trata de un espíritu muy viejo con una larga barba. Es el guardián de los Dioses y del conocimiento de la Ciencia. Lleva una corona de cien cuernos y la túnica larga del Sacerdote. Su color es el azul. Su Esencia radica en aquel metal conocido como Mercurio, y a veces también se la encuentra en la arena y en todas las cosas que exhiben el signo de Mercurio. Su Pórtico es el segundo que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es de color azul.

Éste es su Sello, que deberás escribir en un pergamino en perfecto estado o en la ancha hoja de una palmera, sin nadie que sea testigo de tu acto. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento que desees utilizarlo; entonces, sólo deberás sacarlo cuando su luz se encuentre en el cielo. También ése es el mejor momento para fabricarlo.

El Número de NEBO es el Doce y este es su Sello:



La Diosa de Venus es la más excelsa Reina INANNA, llamada por los babilonios ISHTAR. Es la Diosa de la Pasión, tanto del Amor como de la Guerra, dependiendo de su signo y del momento de su aparición en los cielos. Su porte es el de una Dama muy hermosa acompañada de leones, y comparte una sutil naturaleza astral con el Dios de la Luna, NANNA. Cuando están de acuerdo, esto es, cuando sus dos planetas se encuentran situados de manera propicia en los cielos, son como dos copas de ofrendas derramadas con generosidad en los cielos que caen sobre la tierra como una lluvia del dulce vino de los Dioses. Entonces surge una gran felicidad y júbilo. A veces aparece enfundada en armadura, y así es una excelente guardiana contra las maquinaciones de su hermana, la terrible Reina ERESHKIGAL de KUR. Con el Nombre y el Número de INANNA, ningún Sacerdote ha de temer caminar por las máximas profundidades del Mundo Subterráneo, porque al ir pertrechado con Su armadura, es como la propia Diosa. De ese modo fue como yo descendí a los horribles abismos que están con las fauces abiertas bajo la corteza de la tierra, dominando a los demonios.

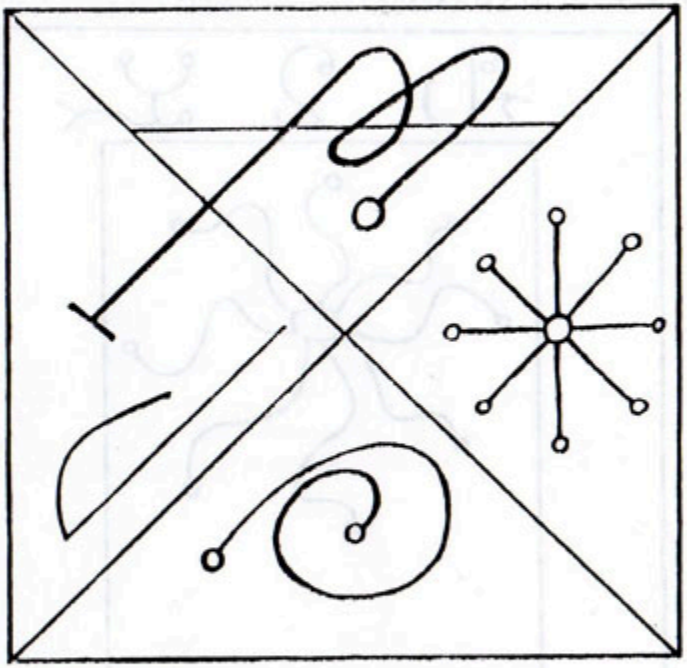
De manera similar, es la Diosa del Amor, y le concede una prometida favorable a cualquier hombre que lo desee y que realice el sacrificio adecuado. PERO SABED QUE INANNA TOMA A LOS SUYOS PARA ELLA, Y UNA VEZ ELEGIDO, NINGÚN HOMBRE PODRÁ TENER OTRA PROMETIDA.

Su color es el Blanco más puro. Su manifestación se produce en el Cobre, y también en las flores más hermosas al igual que en las más tristes muertes del campo de batalla, que es la flor más bella de dicho lugar. Su Pórtico es el Tercero que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación, donde tu corazón querrá detenerse; pero gira tu rostro hacia el sendero que conduce más allá, porque ése es tu objetivo verdadero, a menos que la Diosa te elija a ti. Su Escalón en la Escalera de las Luces, construido hace mucho tiempo en Babilonia y en Ur, es Blanco.

Éste es su Sello, que deberás grabar en Cobre cuando Venus esté exaltada en los cielos, sin ningún testigo de tu acto. Al aca-

bar, deberá ser envuelto en la seda más pura y guardado en sitio seguro, para sacarlo únicamente, en cualquier momento, cuando surja la necesidad.

El Número de INANNA es el Quince, por el cual se la conoce con frecuencia en los encantamientos de la Dispensación, y su Sello es el siguiente:

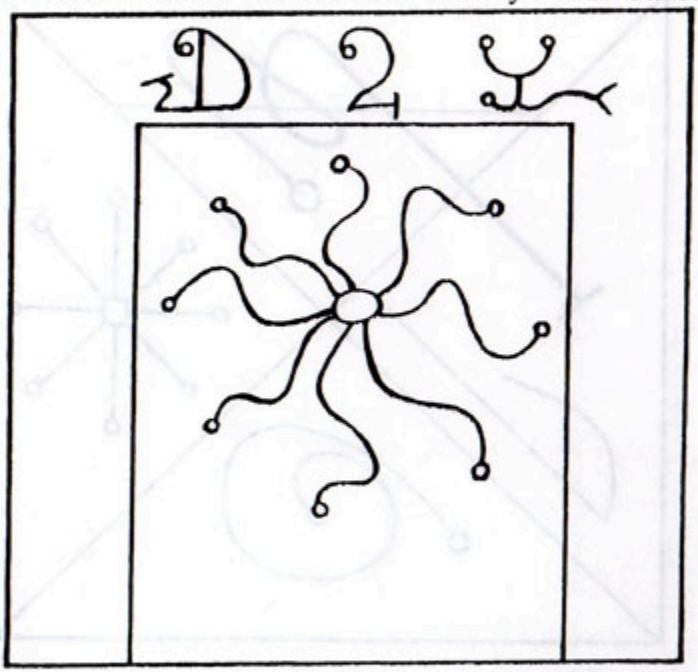


El Dios del Sol es el Señor SHAMMASH, hijo de NANNA. Ocupa un trono de oro, lleva una corona de dos cuernos, empuña un cetro en alto en su mano derecha y un disco flamígero en su vida, enviando rayos en todas direcciones. Es el Dios de la Luz y de la Vida. Su color es el Oro. Su Esencia se encuentra en el oro y en todos los objetos y plantas dorados. A veces se lo llama UDDU. Su Pórtico es el Cuarto que deberás atravesar en

los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la gran Escalera de Luces es de Oro.

Éste es su Sello, que deberás grabar en oro cuando el Sol se encuentre exaltado en los cielos, estando solo en la cima de una montaña o en algún lugar próximo a los Rayos, pero solo. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta que llegue el momento en que lo necesites.

El Número de SHAMMASH es el Veinte y este su Sello:



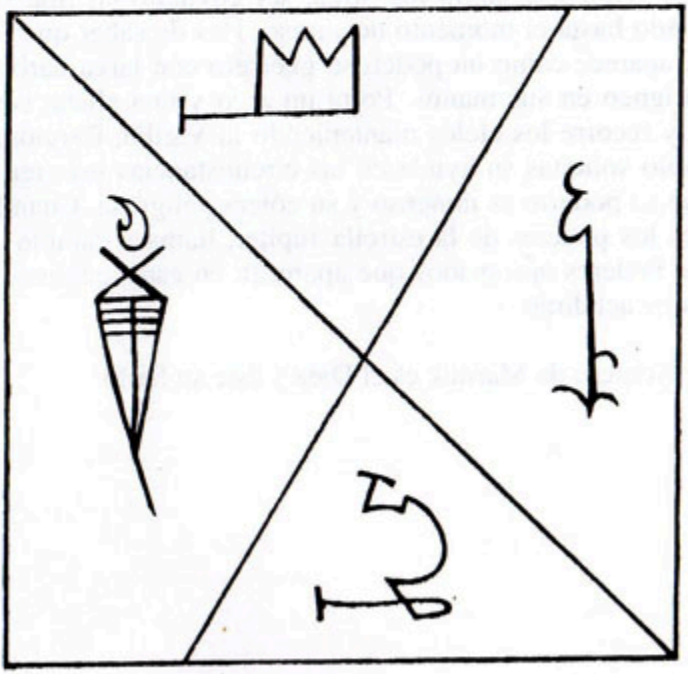
El Dios de Marte es el poderoso NERGAL.

Tiene la cabeza de un hombre en el cuerpo de un león, y porta una espada y un mayal. Es el Dios de la Guerra y de la suerte de las Guerras. A veces se pensó que era un agente de los Antiguos, ya que moró durante un tiempo en CUTHA. Su color es el rojo oscuro. Su esencia se encuentra en el Hierro y en todas las

armas hechas para derramar la sangre de los hombres y animales. Su Pórtico es el Quinto que verás cuando atravieses las Zonas en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es Rojo.

Éste es su Sello, que deberá ser grabado en una lámina de Hierro o en papel bañado en sangre cuando Marte esté exaltado en los cielos. Mejor que se haga por la noche, lejos de los hábitats de hombres y animales, donde nadie pueda verte u oírte. Primero ha de ser envuelto en una tela gruesa, luego, en fina seda, guardándolo hasta que surja el momento en que lo necesites. Mas has de tener cuidado en no usar este Sello de forma precipitada, ya que se trata de una afilada Espada.

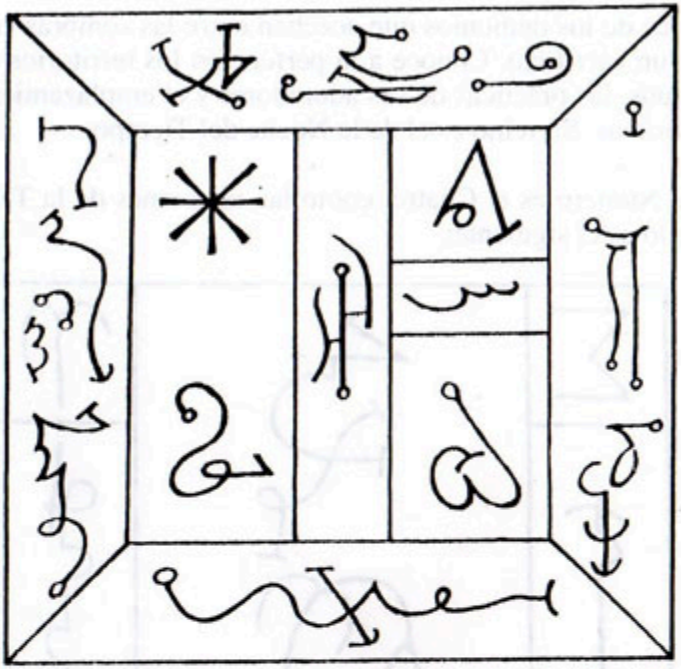
El Número de NERGAL es el Ocho y éste es su Sello:



El Dios de Júpiter es el Señor de los Magos, MARDUK KURIOS, el del Hacha de doble filo. MARDUK nació de nuestro Padre, ENKI, para luchar contra las fuerzas de los Antiguos, a las que derrotó en poderosa lucha, sometiendo a los ejércitos del Mal y sojuzgando a la Reina de los Antiguos. Esa Serpiente está muerta, pero sueña. El Concejo de los Dioses Mayores le concedió a MARDUK Cincuenta Nombres y Poderes que retiene hasta hoy. Su color es el púrpura. Su Esencia se halla en el estaño y en el latón. Su Pórtico es el Sexto con el que te encontrarás a medida que sigas los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es Púrpura.

Éste es su Sello, que deberás grabar en una lámina de estaño o latón cuando Júpiter se encuentre fuerte en los cielos, al tiempo que recitas invocaciones especiales a ENKI, Nuestro Señor. Deberá realizarse como los otros, ser envuelto en fina seda y guardado hasta el momento de su uso. Has de saber que MARDUK aparece como un poderoso guerrero con larga barba y un disco ígneo en sus manos. Porta un arco y una aljaba con flechas, y recorre los cielos manteniendo la Vigilia. Cerciórate de que sólo solicitas su ayuda en las circunstancias más terribles, ya que su poderío es inmenso y su cólera peligrosa. Cuando necesites los poderes de la estrella Júpiter, llama a cambio a uno de los Poderes apropiados que aparecen en estas páginas, y seguro que acudirán.

El Número de Marduk es el Diez y éste su Sello:

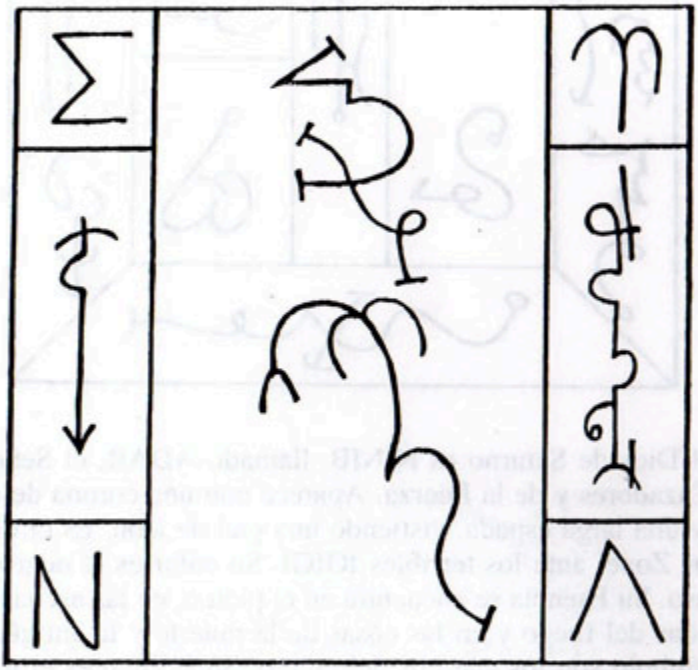


El Dios de Saturno es NINIB, llamado ADAR, el Señor de los Cazadores y de la Fuerza. Aparece con una corona de cuernos y una larga espada, vistiendo una piel de león. Es el último de los Zonei ante los terribles IGIGI. Su color es el negro más intenso. Su Esencia se encuentra en el plomo, en las ascuas consumidas del fuego y en las cosas de la muerte y la antigüedad. Su símbolo son los cuernos del ciervo. Su Pórtico es el último con el que te encontrarás durante los ritos que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de las Luces es Negro.

Éste es su Sello, que deberás grabar en una lámina o cuenco de plomo, manteniéndolo bien oculto a los ojos del profano. Deberá ser envuelto y guardado como todos los otros hasta que se desee hacer uso de él. Jamás deberá ser expuesto mientras el Sol brille en el cielo, sino cuando haya caído la noche y la tierra se vea negra, porque el conocimiento de NINIB es el de las cos-

tumbres de los demonios que acechan entre las sombras en busca de un sacrificio. Conoce a la perfección los territorios de los Antiguos, las prácticas de sus adoradores y el emplazamiento de los Pórticos. Su reino es el de la Noche del Tiempo.

Su Número es el Cuatro, como las estaciones de la Tierra, y su Sello es el siguiente:



EL LIBRO DE ENTRADA, Y SOBRE EL ANDAR

EL LIBRO DE ENTRADA

Éste es el Libro de Entrada a las Siete Zonas que hay sobre la Tierra, Zonas conocidas por los caldeos y las razas antiguas que les precedieron en los templos perdidos de UR. Sabed que estas Zonas están gobernadas por espíritus celestiales, y que por medio del Sacerdote se puede obtener paso a través de esas tierras limítrofes de los Yermos Azonificados que hay detrás. Sabed que, cuando Caminéis de esa manera por el Mar de las Esferas, deberéis dejar a vuestro Observador detrás, de modo que pueda vigilar vuestro cuerpo y propiedades para que no os maten y os veáis obligados a vagar durante toda la eternidad por los espacios negros entre las Estrellas o a ser devorados por los coléricos IGIGI que moran más allá.

Sabed que tendréis que Recorrer los Escalones de la Escalera de Luces, cada uno en su lugar y uno por vez, y que deberéis entrar por los Pórticos de acuerdo con la forma permitida, tal como se establece en la Alianza; de lo contrario, seguro que estaréis perdidos.

Sabed que deberéis manteneros purificados durante el espacio de una luna para la Entrada al primer Escalón, una luna entre el primero y el segundo y de nuevo otra entre el segundo y el tercero, y continuar de esta manera. Debéis absteneros de derramar vuestra simiente por ese período de tiempo, aunque podéis adorar en el Templo de ISHTAR, siempre que no perdáis vuestra Esencia. Y esto es un gran secreto.

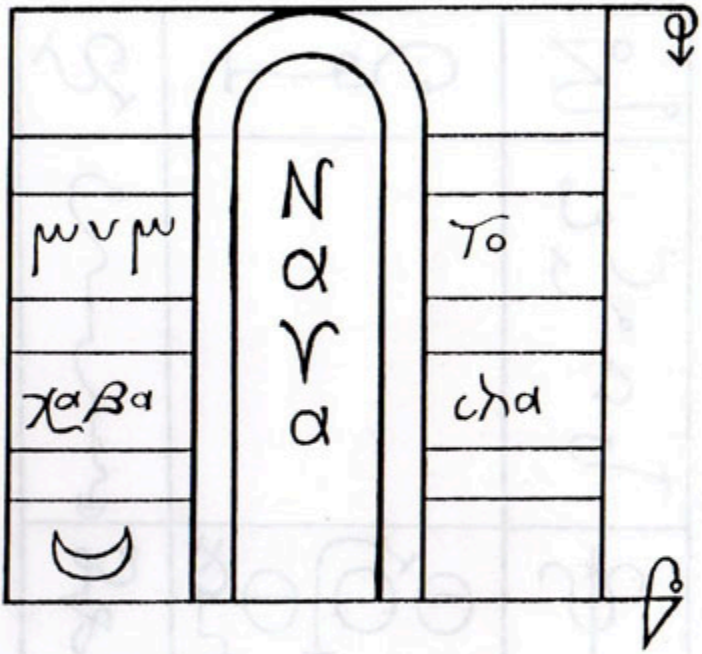
Cada día durante la luna de purificación necesitaréis invocar a vuestro Dios cuando amanezca y a vuestra Diosa cuando oscurezca. Deberéis invocar a vuestro Observador e instruirle a la perfección acerca de sus deberes, proporcionándole un tiempo y lugar desde el cual os pueda servir y rodearos en todas las direcciones con una espada llameante.

Para el Recorrido vuestras ropas han de ser hermosas, limpias y sencillas, pero apropiadas para cada Escalón. Y deberéis llevar con vosotros el Sello de ese Escalón en particular sobre el que Andaréis, que es el Sello de la Estrella que le corresponde.

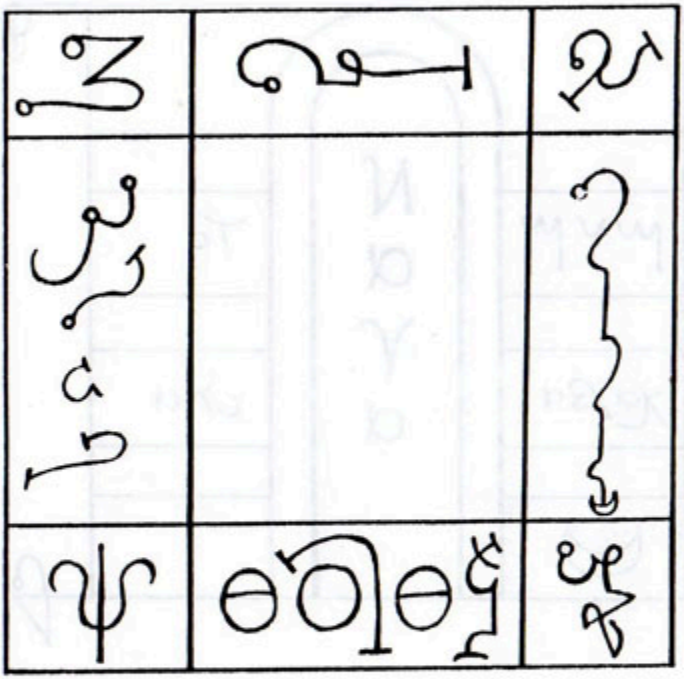
Deberéis preparar un altar que esté situado hacia el Norte, y en él colocaréis las estatuas de vuestras deidades, o las Imágenes que sean adecuadas, un cuenco de ofrenda y un brasero. Sobre la tierra tendrá que estar grabado el Pórtico adecuado para el Andar. Si sobre vuestras cabezas se encuentra el Cielo, mejor. Si tuviereis un techo, deberá estar vacío de todo adorno. Ni siquiera una lámpara debe pender sobre vosotros, salvo durante las Operaciones de Invocación, que se discutirán más adelante (¡si los Dioses me conceden el tiempo!). La única luz ha de proceder de las cuatro lámparas situadas en el suelo ante cada uno de los Pórticos de la Tierra: al Norte, una; al Este, otra; al Sur, otra; al Oeste, otra. El aceite ha de ser puro, sin olores o, en su defecto, de aromas dulces, especialmente adecuado para la Estrella a la cual deseéis Entrada, de acuerdo con las costumbres de vuestro país.

A continuación se detallan los Siete Pórticos:

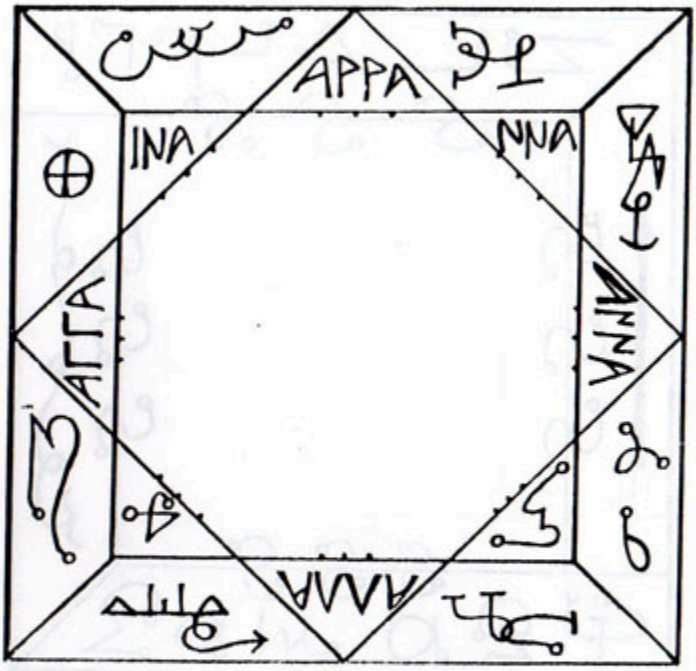
ÉSTE ES EL PRIMER PÓRTICO
EL PÓRTICO DE NANNA, LLAMADO SIN:



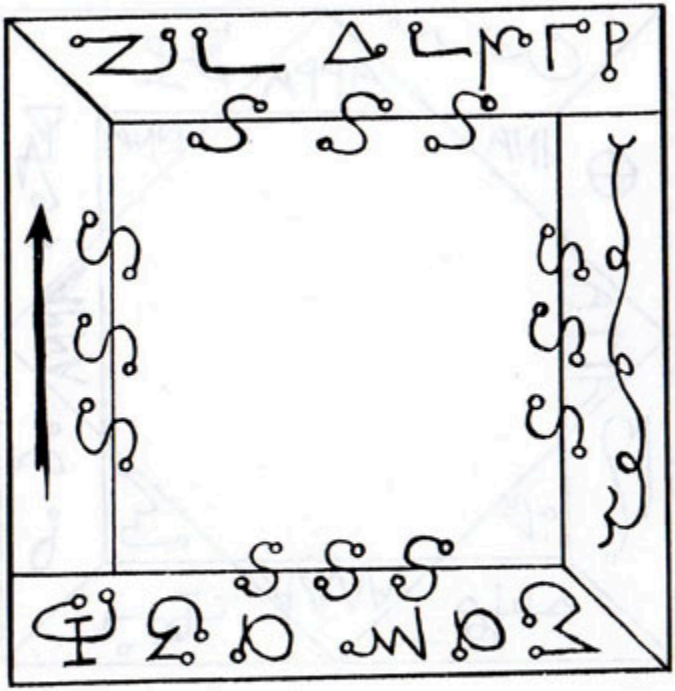
ÉSTE ES EL SEGUNDO PÓRTICO,
DE NEBO:



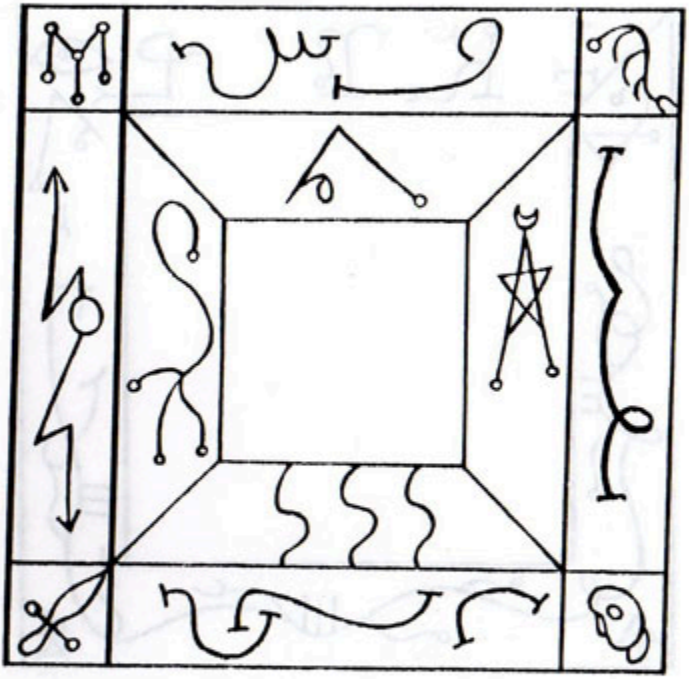
ÉSTE ES EL TERCER PÓRTICO,
DE INANNA, LLAMADA ISHTAR:



ÉSTE ES EL CUARTO PÓRTICO,
DE SHAMMASH, LLAMADO UDDU:

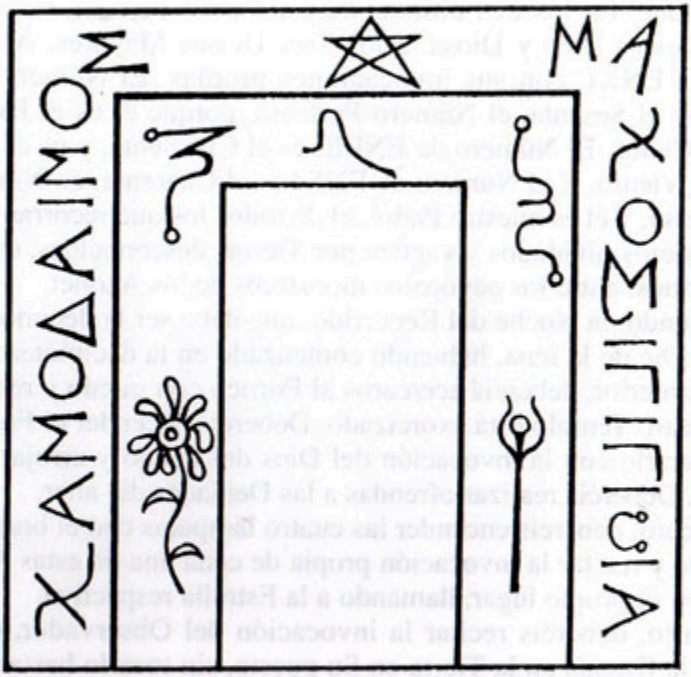


ÉSTE ES EL QUINTO PÓRTICO,
DE NERGAL:



ÉSTE ES EL SEXTO PÓRTICO,
DEL SEÑOR MARDUK:

ÉSTE ES EL SÉPTIMO PÓRTICO, DE NINIB, LLAMADO ADAR:



Y el Ritual del Andar ha de seguir las fórmulas aquí descritas:

Primero, debéis observar la luna de purificación. Durante ese tiempo, no podréis comer carne en los siete días anteriores al último día de la luna, y en el espacio de los tres días anteriores al último día de la luna no podréis ingerir nada, salvo para beber agua dulce. En los tres últimos días, deberéis invocar, además de a vuestro Dios y Diosa, a los Tres Dioses Mayores, ANU, ENLIL, ENKI, con sus invocaciones propias. El Número de ANU es el Sesenta, el Número Perfecto, porque él es el Padre de los Cielos. El Número de ENLIL es el Cincuenta, y es el Padre del Viento. Y el Número de ENKI es el Cuarenta, un Número excelso, y él es nuestro Padre, el de todos los que recorran estos senderos olvidados y vaguen por Tierras desconocidas, entre los Yermos, entre los pavorosos monstruos de los Azonei.

Segundo, la Noche del Recorrido, que debe ser la decimotercera noche de la luna, habiendo comenzado en la decimotercera noche anterior, deberéis acercaros al Pórtico con miedo y respeto. Vuestro Templo está exorcizado. Deberéis encender el Fuego y conjurarlo con la invocación del Dios del Fuego y arrojar incienso. Deberéis realizar ofrendas a las Deidades del altar.

Tercero, deberéis encender las cuatro lámparas con el brasero ardiente y recitar la invocación propia de cada una de estas Atalayas en su propio lugar, llamando a la Estrella respectiva.

Cuarto, deberéis recitar la invocación del Observador, clavando la Espada en la Tierra en Su puesto, sin tocarlo hasta que llegue el momento establecido para Su partida.

Quinto, deberéis colocaros el Sello de la Estrella en la mano derecha y susurrar su Nombre despacio.

Sexto, deberéis recitar el Encantamiento del Andar con voz sonora y clara a medida que recorráis el Pórtico en círculos, comenzando por el Norte y yendo hacia el Este; luego, hacia el Sur y el Oeste, siendo el Número de veces que debáis hacerlo igual al Número especial de la Estrella.

Séptimo, deberéis retornar al centro del Pórtico, ante vuestro altar, momento en el que deberéis postraros en el suelo sin mirar

a derecha o izquierda hacia lo que allí pueda estar moviéndose, ya que estas Operaciones atraen al Pórtico a muchas clases de demonios y fantasmas errantes, sino al aire, encima del altar, donde, en poco tiempo, observaréis cómo el Pórtico se abre a vosotros y oiréis al Espíritu-Mensajero de la Esfera saludaros con voz clara; os proporcionará un Nombre que no habréis de olvidar, ya que será el Nombre de vuestro Paso a través del Pórtico, que deberéis usar cada vez que deseéis cruzarlo. El mismo Espíritu-Mensajero saldrá a vuestro encuentro y, si desconocéis su Nombre, os prohibirá la entrada y en el acto caeréis a la Tierra.

Cuando se haya atravesado el Primer Pórtico y se haya recibido el Nombre, caeréis de regreso a la Tierra en el centro de vuestro Templo. Aquello que estaba moviéndose alrededor del Pórtico habrá desaparecido. Recitad sobre el altar vuestro agradecimiento a los Dioses, golpead la Espada del Observador, de modo que pueda partir, y decid el encantamiento de INANNA que narra cómo ella conquistó el reino del Mundo Subterráneo y derrotó a KUTULU. Entonces, todos los Idummu se desvanecerán y seréis libres de abandonar el Pórtico y apagar el Fuego.

No podréis invocar a NANNA hasta que no hayáis atravesado el Pórtico de NANNA. No podréis llamar a NEBO hasta que Su Pórtico no haya sido cruzado. Lo mismo sucede con el resto de los Pórticos. Cuando hayáis ascendido hasta el límite de la Escalera de las Luces, poseeréis conocimiento y poder sobre las Esferas y, a partir de entonces, seréis capaces de invocarlas en tiempos de necesidad. Sin embargo, ello no os dará poder sobre los ABSU, ya que éste se obtiene de manera diferente por medio del Ritual del Descenso. Este Ritual deberéis llevarlo a cabo el decimoquinto día después del trece del mes en el que hayáis pedido que el Pórtico de MARDUK se abriera. Porque MARDUK mató a los espíritus malignos e INANNA, la Diosa del Quince, conquistó los Infiernos, donde algunos de ellos aún moran. Se trata de un Rito muy peligroso y puede ser realizado por cualquier hombre que posea la fórmula, sin importar que haya atravesado los Pórticos anteriores, aunque se recomienda haber

pasado por el Pórtico de MARDUK antes de aventurarse al Abismo. Por esta razón, pocos han abierto alguna vez el Pórtico de ADAR y hablado con el de los Cuernos que reside allí y brinda todo tipo de sabiduría con respecto a las operaciones de la nigromancia y los hechizos que aceleran la muerte. Sólo cuando hayáis exhibido vuestro poder sobre los Maskim y los Rabishu podréis avanzar hacia la Tierra de los IGIGI, razón por la que se estableció la Alianza, de modo que nadie pudiera Andar a salvo a través de los valles hundidos de los Muertos antes de haber ascendido hasta MARDUK; y tampoco pudiera abrir los Pórticos que hay más allá de ADAR hasta que hubiera visto los Signos del Dios Loco y experimentado la furia de la Reina infernal.

Y sólo existe una defensa contra los Antiguos. Por cierto, únicamente un loco, ¡tal cómo me llaman a mí!, puede esperar tener poder sobre Aquellos que viven en los Espacios Exteriores, porque se desconoce su poder y el número de sus hordas. Cada día dan a luz más horrores de los que la mente de un hombre es capaz de concebir, cuya visión apenas puede soportar. Hubo un tiempo en que el Pórtico hacia el Exterior permaneció abierto demasiado y yo contemplé el horror que paraliza, ése que las palabras no pueden describir y que la escritura sólo sirve para confundir. El Antiguo que escapó hacia el Mundo Interior fue obligado a retroceder a través del Pórtico por un mago de gran poder, pero a costa de una tremenda pérdida para los poblados y rebaños de la Isla. Muchas ovejas murieron de forma antinatural al tiempo que otras muchas fueron devoradas, y muchos Bedou perdieron el sentido; porque la mente percibe aquello que se le muestra, pero la visión de los Antiguos es una blasfemia para los sentidos corrientes de un hombre, ya que proceden de un mundo que no es recto, sino retorcido, y su existencia tiene aspectos antinaturales y dolorosos para el ojo y la mente, momento en que el espíritu se ve amenazado y huye del cuerpo.

Por esa razón, los pavorosos utukku xul se apoderan del cuerpo y moran en él hasta que el Sacerdote los destierra al lugar del

que vinieron, para que el espíritu normal pueda retornar a su entorno de antaño.

Y están los ALLU, espantosos demonios con cara de perro, que son los Mensajeros de los Dioses de Presa, que devoran hasta los mismos huesos de un hombre. Y hay muchos más, pero éste no es el lugar adecuado para mencionarlos, con la excepción de darle una advertencia al Sacerdote para que evite el anhelo ambicioso por dominar a los Antiguos del Exterior hasta que no adquiera la maestría sobre los poderes del Interior. Sólo cuando se haya atravesado el ADAR podrá considerarse el Sacerdote amo de los planos de las Esferas y capaz de combatir contra los Dioses Antiguos. En cuanto se haya contemplado a la misma Muerte a los Ojos, el Sacerdote podrá invocar y controlar a los habitantes que moran en sus cámaras de densos cortinajes. Entonces podrá pensar en abrir el Pórtico sin temor ni titubeos hacia el espíritu que mata al hombre.

Entonces podrá esperar adquirir poder sobre los demonios que asolan la mente y el cuerpo, que tiran del pelo y apresan las manos, gritando Nombres viles en la atmósfera de la Noche.

Porque aquello que se acerca sobre el Viento sólo puede ser muerto por aquel que conoce el Viento; y lo que procede de los mares sólo puede ser muerto por el que conoce las Aguas. Así está escrito en la Antigua Alianza.

LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PÓRTICOS

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NANNA

¡Espíritu de la Luna, Recuerda!
¡NANNA, Padre de los Dioses Astrales, Recuerda!
¡Te invoco en nombre de la Alianza jurada por Ti y la Raza del Hombre! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde los Pórticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Pórticos de la Tierra de KI, te suplico!
¡Oh, Señor, Héroe de los Dioses, que en el cielo y en la tierra estás exaltado!
¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escúchame!
¡Señor NANNA, llamado Sin, escúchame!
¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escúchame!
¡Señor NANNA, Dios de la Resplandeciente Corona de la Noche, escúchame!
¡Hacedor de Reyes, Progenitor de la Tierra, Donante del Cetro Dorado,
Escúchame y Recuerda!
¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos están más allá de la comprensión de dioses y hombres,
Escúchame y Recuerda!
¡Pórtico de los Grandes Pórticos de las Esferas, Ábrete ante mí!
¡Amo de los IGIGI, abre Tu Pórtico!
¡Amo de los ANNUNAKI, abre el Pórtico a las Estrellas!

¡IA NAMRASIT! ¡IA SIN! ¡IA NANNA!
¡BASTAMAAGANASTA IA KIA KANPA!
¡MAGABATHI-YA NANNA KANPA!
¡MASHRITA NANNA ZIA KANPA!
¡IA MAG! ¡IA GAMAG! ¡IA ZAGASTHENA KIA!
¡ASHTAG KARELLIOSH!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NEBO

¡Espíritu del Planeta Veloz, Recuerda!
¡NEBO, Guardián de los Dioses, Recuerda!
¡NEBO, Padre de la Sagrada Escritura, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te invoco! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NANNA, Te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera Lunar, Te llamo!
Señor NEBO, ¿quién no conoce Tu Sabiduría?
Señor NEBO, ¿quién no conoce Tu Magia?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por Tu Escritura mística?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o los cielos no está obligado por la Magia de Tus Hechizos?
¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las Artes Sutiles, abre el Pórtico a la Esfera de Tu Espíritu!
¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la Ciencia Química, abre el Pórtico a la Esfera de Tus Obras!
¡Pórtico del Planeta Veloz, MERKURIOS, Ábrete a mí!
¡IA ATHZOTHTU! ¡IA ANGAKU! ¡IA ZI NEBO!
¡MARZAS ZI FORNIAS KANPA!
¡LAZHAKAS SHIN TALSAS KANPA!
¡NEBOS ATHANATOS KANPA!
¡IA GAASH! ¡IA SAASH! ¡IA KAKOLOMANI-YASH!
¡IA MAAKALLI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE ISHTAR

¡Espíritu de Venus, Recuerda!
¡ISHTAR, Señora de los Dioses, Recuerda!
¡ISHTAR, Reina de la Tierra del Sol Naciente, Recuerda!
¡Señora de Señoras, Diosa de Diosas, ISHTAR, Reina de todos los Pueblos, Recuerda!
¡Oh, Resplandeciente y Alta Antorcha del Cielo y de la Tierra, Recuerda!
¡Oh, Destructora de las Hordas Hostiles, Recuerda!
¡Leona, Reina de la Batalla, Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NEBO te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NEBO, Te llamo!
¡Señora, Reina de las Meretrices y los Soldados, Te llamo!
¡Señora, Reina de la Batalla y del Amor, Te lo ruego, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡Supresora de Montañas!
¡Defensora de los Ejércitos!
¡Deidad de los Hombres! ¡Diosa de las Mujeres! ¡Donde Tu mirada se posa, los Muertos viven!
¡ISHTAR, Reina de la Noche, abre Tu Pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora de la Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
¡ISHTAR, Espada del Pueblo, abre Tu Pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora del Don del Amor, abre del todo Tu Pórtico!
¡Pórtico del Dulce Planeta LIBAT, Ábrete a mí!
¡IA GUSHE-YA! ¡IA INANNA! ¡IA ERNINNI-YA!
¡ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!
¡RABBMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZI AMMA KANPA! ¡BI ZAMMA KANPA!
¡IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

¡Espíritu del Sol, Recuerda!
¡SHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de LIBAT, Te llamo!
¡Iluminador de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara de la Sabiduría, te llamo! ¡SHAMMASH, Portador de Luz, Te llamo!
¡KUTULU es quemado por Tu Poderío! ¡AZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti! ¡ISHNIGARRAB es calcinado por Tus rayos!
¡Espíritu del Disco Ardiente, Recuerda!
¡Espíritu de la Luz Eterna, Recuerda!
¡Espíritu Rasgador de los Velos de la Noche, Disipador de la Oscuridad, Recuerda!
¡Espíritu Que Abres el Día, abre del todo Tu Pórtico!
¡Espíritu que te elevas entre las Montañas con esplendor, abre Tu Pórtico a mí!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de ISHTAR, le pido a Tu Pórtico que se abra!
¡Pórtico del Sol, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Cetro Dorado, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Poder que Da Vida, ¡Ábrete! ¡Ábrete!
¡IA UDDU-YA! ¡RUSSULUXI!
¡SAGGTAMARANIA! ¡IA! ¡IA! ¡ATZARACHI-YA!
¡ATZARELECHI-YU! ¡BARTALAKATAMANI-YA KANPA!
¡ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ¡ZI DINGIR USHTU-YA KANPA!
¡ZI SHTA! ¡ZI DARAKU! ¡ZI BELURDUK!
¡KANPA! ¡IA SHTA KANPA! ¡IA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL

¡Espíritu del Planeta Rojo, Recuerda!
¡NERGAL, Dios de la Guerra, Recuerda!
¡NERGAL, Vencedor de Enemigos, Comandante de Huestes, Recuerda!
¡NERGAL, Matador de Leones y de Hombres, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Gran Pórtico del Señor SHAMMASH, la Esfera del Sol,
Te llamo!
¡NERGAL, Dios del Sacrificio de la Sangre, Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Ofrendas de la Batalla, Destructor de las Ciudades Enemigas,
Devorador de la carne del Hombre, Recuerda!
¡NERGAL, Portador de la Espada Poderosa, Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Armas y los Ejércitos, Recuerda!
¡Espíritu del Resplandor del Campo de Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
¡Espíritu de la Entrada a la Muerte, abre Tu Pórtico a mí!
¡Espíritu de la Lanza que Surca los Aires, de la Espada Empaladora,
de la Roca Voladora,
Ábrele el Pórtico a Tu Esfera a Aquel que no teme nada!
¡Pórtico del Planeta Rojo, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de la Guerra, Ábrete del todo!
¡Pórtico del Dios de la Victoria obtenida en la Batalla, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Señor de la Protección, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de los ARRA y los AGGA, Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de SHAMMASH, te lo pido, Ábrete!
¡IA-NERGAL-YA! ¡IA ZI ANNGA KANPA!
¡IA NNGA! ¡IA NNGR-YA! ¡IA! ¡NNGYA! ¡IA ZI DINGIR

NEENYA KANPA!
¡IA KANTALAMAKKYA TARRA! ¡KANPA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK

¡Espíritu del Gran Planeta, Recuerda!
¡MARDUK, Dios de la Victoria Sobre los Ángeles Oscuros, Recuerda!
¡MARDUK, Señor de Todas las Tierras, Recuerda!
¡MARDUK, hijo de ENKI, Señor de Magos, Recuerda!
¡MARDUK, Vencedor de los Antiguos, Recuerda!
¡MARDUK, Tú, que le das a las Estrellas sus Poderes, Recuerda!
¡MARDUK, Tú que le Asignas sus Lugares a los Peregrinos, Recuerda!
¡Señor de los Mundos y de los Espacios Intermedios, Recuerda!
¡Primero entre los Dioses Astrales, Escúchame y Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Poderosos NERGAL, la Esfera del Planeta Rojo,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a mí!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a tu Servidor!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NERGAL, te pido que abras!
¡Pórtico del Gran Dios, Ábrete!
¡Pórtico del Dios del Hacha de Doble Filo, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de los Montruos del Mar, Ábrete!
¡Pórtico de la Ciudad Dorada de SAGALLA, Ábrete!
¡IA DAG! ¡IA GAT! ¡IA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!

¡ZAHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGAN-NABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

¡Espíritu del Peregrino de los Yermos, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Tiempo, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Cazador, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Caminos Oscuros, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Pasajes Secretos, Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de Todos los Secretos, Recuerda!
¡NINIB, El Silencioso de los Cuernos, Recuerda!
¡NINIB, Observador de los Caminos de los IGIGI, Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de los Senderos de los Muertos, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Poderoso Pórtico del Señor de los Dioses, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡NINIB, Oscuro Peregrino de Tierras Olvidadas, Escúchame y Recuerda!
¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, Ábreme Tu Pórtico!
¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, Abre Tu Pórtico a mí!
¡Pórtico del Dios Mayor de los Dos Cuernos, Ábrete!
¡Pórtico de la Última Ciudad de los Cielos, Ábrete!
¡Pórtico del Secreto de la Eternidad, Ábrete!
¡Pórtico del Amo del Poder Mágico, Ábrete!
¡Pórtico del Señor de Toda Hechicería, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de todos los Encantamientos Malignos, Escúchame y Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de MARDUK, Señor de Magos,
Te pido que te Abras!
¡IA DUK! IA ANDARRA! ¡IA ZI BATTU BA ALLU!

¡BALLAGU BEL DIRRIGU BAAGGA KA KANPA!
¡BEL ZI EXA EXA!
¡AZZAGBAT! ¡BAZZAGBARRONIOSH!
¡ZELIG!

EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

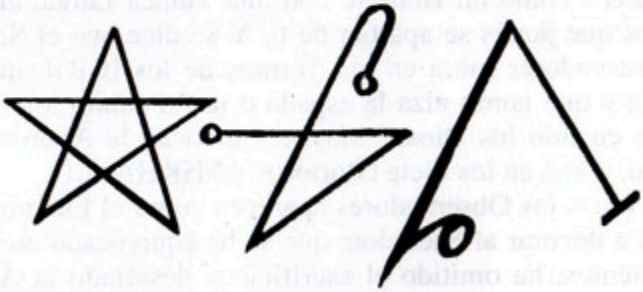
EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIBIL, Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIRRA, Espíritu de las Llamas, Recuerda!
¡Oh, Dios del Fuego, Poderoso Hijo de ANU, el más aterrador entre Tus Hermanos,
Levántate!
¡Oh, Dios del Horno, Dios de la Destrucción, Recuerda!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIBIL, en Tu Majestad, y devora a mis enemigos!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIRRA, en Tu Poder, e incinera a los hechiceros que me persiguen!
¡GIBIL GASHRU UMUNA YANDURU
TUSHTE YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!
¡GISHBAR IA ZI IA
IA ZI DINGIR GIRRA KANPA!
¡Levántate, Hijo del Disco Flamígero de ANU!
¡Levántate, Vástago del Arma Dorada de MARDUK!
¡No soy yo, sino ENKI, Señor de Magos, quien te llama!
¡No soy yo, sino MARDUK, Matador de la Serpiente, quien te llama ahora hasta aquí!
¡Quema el Mal y al Maligno!
¡Quema al Hechicero y a la Hechicera!

¡Abrásalos! ¡Quémalos! ¡Destrúyelos!
¡Consume sus poderes!
¡Llévatelos lejos!
¡Levántate, GISHBAR BA GIBBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA!
¡Espíritu del Dios del Fuego, Te Conjuro!
¡KAKKAMMANUNU!

EL CONJURO DEL OBSERVADOR

Éste es el Libro del Conjuro del Observador; las fórmulas son iguales que las que recibí del Amanuense de ENKI, Nuestro Amo y Señor de Toda Magia. Mucho cuidado ha de tenerse para que este Espíritu indómito no se vuelva contra el Sacerdote, razón por la que ha de efectuarse un sacrificio preliminar en un cuenco limpio y nuevo, el cual debe llevar inscritos los signos apropiados, que son los tres signos grises que aparecían tallados en la Roca de mi inciación y que se muestran a continuación:



Deben ser grabados en el cuenco con un punzón fino o ser pintados con tinta oscura. El sacrificio ha de consistir en pan recién hecho, resina de pino y la hierba Olieribos. Han de ser quemados en el cuenco nuevo y tener la Espada del Observador a mano, con su Signo grabado en la superficie, porque él habitará

en ella en el momento de la Llamada y se marchará cuando se le dé permiso para hacerlo.

El Observador procede de una Raza diferente a la de los Hombres y también distinta a la de los Dioses; se cuenta que se encontraba con KINGU y sus hordas en el transcurso de la Guerra entre los Mundos, pero, insatisfecho, se pasó a los Ejércitos del Señor MARDUK.

Por lo tanto, es de sabios invocarlo en los Nombres de los Tres Grandes Observadores que existieron antes de la Confrontación, de quienes el Observador y su Raza descienden en última instancia, y esos Tres son ANU, ENLIL y el Señor ENKI, el de las Aguas Mágicas. Por esa razón a veces se los llama los Tres Observadores, MASS SSARATI y el Observador MASS SSARATU o KIA MASS SSA-RATU.

El Observador aparece a veces como un Perro grande y feroz, que ronda alrededor del Pórtico o el Círculo y espanta a los idimmu que siempre acechan por las barreras, a la espera del sacrificio. Y el Observador aparece en ocasiones como un Espíritu grande y noble, blandiendo la Espada de Llamas, ante el cual incluso los Dioses Mayores sienten respeto. Y a veces el Observador aparece como un Hombre con una Túnica Larga, afeitado, con ojos que jamás se apartan de ti. Y se dice que el Señor de los Observadores mora en los Yermos de los IGIGI, que sólo Observa y que jamás alza la espada o lucha contra los idimmi, excepto cuando los Dioses Mayores invocan la Alianza en su Concejo, como en los Siete Gloriosos APHKHALLU.

Y a veces los Observadores aparecen como el Enemigo, dispuestos a devorar al Sacerdote que se ha equivocado en los encantamientos, ha omitido el sacrificio o desafiado la Alianza, por cuyos actos ni los mismos Dioses Mayores pueden perdonar a esa silenciosa Raza de pagar su tributo. Se dice que algunos de esa Raza están a la espera de que los Antiguos vuelvan a gobernar el Cosmos para que se les pueda conceder la mano derecha del honor, y que éstos son proscritos. Eso es lo que se dice.

EL CONJURO PRELIMINAR

Cuando haya llegado la hora de invocar al Observador por primera vez, el lugar ha de estar limpio y tú rodeado por un círculo doble de harina. No ha de haber ningún altar, sólo el Cuenco nuevo con los tres Signos tallados. El Conjuro del Fuego ha de realizarse con los sacrificios dentro del cuenco ardiente. En ese momento, éste se llamará AGA MASS SSARATU, y sólo ha de emplearse para invocar al Observador.

El cuenco se debe situar entre los Círculos, de cara al nordeste.

Debes llevar unas ropas y capucha negras.

Debes tener la Espada a mano, pero sin que toque todavía el suelo.

Debe ser durante la Hora Más Oscura de la Noche.

Que no brille ninguna luz salvo la de AGA MASS SSARATU.

Y el Conjuro de los Tres ha de ser así:

¡ISS MASS SSARATI SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!

¡IZIZANIMMA ILANI RABUTI SHIMA YA DABABI!

¡DINI DINA ALAKTI LIMDA!

¡ALSI KU NUSHI ILANI MUSHITI!

¡IA MASS SSARATI ISS MASS SSARATI BA IDS MASS SSARATU!

Y este Conjuro especial puede llevarse a cabo en cualquier momento en que el Sacerdote considere que se encuentre en peligro, ya sea su vida o su espíritu, y los Tres Observadores y el Gran Observador correrán en su ayuda.

Una vez pronunciado, con las palabras IDS MASS SSARATU ha de clavarse con fuerza la Espada en el suelo detrás del AGA MASS SSARATU. Entonces, el Observador aparecerá para recibir las instrucciones del Sacerdote.

EL CONJURO NORMAL DEL OBSERVADOR

Este Conjuro ha de realizarse en el transcurso de cualquier Ceremonia cuando sea necesario llamar al Observador para que vigile los límites exteriores del Círculo o Pórtico. La Espada ha de clavarse en el suelo igual que en el proceso precedente, de cara al nordeste, pero el AGA MASS SSARATU no es necesario, CON LA EXCEPCIÓN DE QUE NO HAYAS HECHO NINGÚN SACRIFICIO A TU OBSERVADOR EN EL ESPACIO DE UNA LUNA, en cuyo caso es imprescindible rendirle un sacrificio nuevo, ya sea en esa Ceremonia o en algún otro momento anterior.

Levanta la Daga de Cobre de INANNA y declama el Conjuro en voz clara, ya sea alta o baja:

¡IA MASS SSARATU!
Te invoco por el Fuego de GIRRA
Los Velos de la Hundida Varloorni
Y por las Luces de SHAMMASH.
Te llamo hasta aquí, ante mí, en sombra visible,
En Forma observable, para Observar y Proteger este Círculo Sagrado, este Pórtico Sagrado de (N.)
Que Él, el del Nombre Impronunciable, el del Número Desconocido,
Al que ningún hombre ha visto jamás,
Al que ningún geómetra ha medido,
Al que ningún brujo ha llamado nunca
¡TE LLAMO AHORA HASTA AQUÍ!
¡Levántate, por ANU te invoco!
¡Levántate, por ENLIL te invoco!
¡Levántate, por ENKI te invoco!
Deja de ser el Durmiente de EGURRA.
Deja de yacer bajo las Montañas de KUR.
¡Levántate de los agujeros de los antiguos holocaustos!
¡Levántate del viejo Abismo de NARR MARRATU!
¡Por ANU, Ven!

¡Por ENLIL, ven!
¡Por ENKI, ven!

¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSARATU ZI KIA KANPA!
¡BARRGOLOMOLONETH KIA!
¡SHTAH!

En ese momento, sin duda que el Observador vendrá y se erguirá en el exterior del Pórtico o Círculo hasta que se le conceda licencia para partir, lo cual se consigue cuando el Sacerdote golpea con la mano izquierda la empuñadura de la Espada y pronuncia la fórmula ¡BARRA MASS SSARATU! ¡BARRA!

No podrás abandonar tus límites sagrados hasta que le hayas dado permiso para marcharse, de lo contrario te devorará. Así son las leyes.

Y a él no le importa aquello que Observa; sólo que obedece al Sacerdote.

EL TEXTO MAKLU

EL LIBRO MAKLU DE LA INCINERACIÓN DE LOS ESPÍRITUS MALIGNOS

Aquí aparecen los Destierros, Incineraciones y Sujeciones que nos han sido dados por ENKI, el Señor. Han de realizarse por el Sacerdote sobre el AGA MASS SSARATU, con las imágenes adecuadas tal como se describen en este texto. Los encantamientos deben ser recitados después de que el Observador haya sido invocado; entonces, él llevará a cabo las tareas que se le encomienden en los encantamientos. En cuanto regrese, ha de ser despedido tal como se explicó con anterioridad. Sabed que una vez empleadas las imágenes, deben ser quemadas por completo, y las cenizas enterradas en tierra segura, donde nadie pueda encontrarlas, y menos tocarlas, lo que significaría la muerte.

Sabed que los Espíritus Malignos son, principalmente, Siete, y representan a los Siete Maskim que arrancan el corazón de un hombre y se burlan de sus Dioses. Su Magia es muy potente, y son los Señores de las sombras y de las profundidades de los Mares de donde proceden y donde, según se cuenta, una vez reinaron sobre MAGAN. Los destierros o exorcismos se deben pronunciar con voz clara, sin rastro de temblor ni titubeo. Los brazos han de estar alzados por encima de la cabeza en la postura de un Sacerdote de SHAMMASH, y los ojos han de contemplar el Espíritu de SHAMMASH, aunque sea el tiempo de Su sueño detrás de las Montañas del Escorpión.

No se debe cambiar ninguna palabra ni enseñárselas a nadie salvo a los instruidos en la forma adecuada. De lo contrario, la maldición de NINNGHIZHIDA caería sobre ti y tus generaciones.

El Libro de MAKLU y las Incineraciones:

EL EXORCISMO DE LA CORONA DE ANU

En tiempos de peligro, el Sacerdote se colocará la inmaculada corona de ANU con el Sello de los Ocho rayos y se situará en la posición prescrita, con las Tablas de la Invocación sobre el pecho y la Daga de cobre de INANNA alzada en la mano derecha.

¿Acaso no se dice que si un hombre enciende un fuego en un Agujero, éste ya no le hará ningún daño? Eso es cierto sobre los UNDUGGU que llamemos, porque son como el Fuego y ha de emplearse toda cautela si no queremos que consuman al mago y a toda su descendencia.

Este es el Exorcismo de ANU.

Me he puesto la Corona Estrellada del Cielo, el potente Disco de ANU en mi cabeza
Para que un Espíritu benévolo y un Observador benévolo
Como el Dios que me ha hecho
Siempre se encuentren sobre mi cabeza
Para elevarme a los favores de los Dioses Mayores
UDUGGHUL
ALLACHUL
GIDDIMCHUL
MALLACHUL
MASQIMCHUL
DINGIRCHUL
Ningún Espíritu Maligno
Ningún Demonio Maligno
Ningún Dios Maligno

Ningún Diablo Maligno
Ningún Demonio Bruja
Ningún Demonio Comedor de Basura
Ningún Demonio Ladrón
Ninguna Sombra de la Noche
Ninguna Concha de la Noche
Ninguna Amante de Demonios
Ningún Vástago de Demonios
Ningún Hechizo Maligno
Ningún Encantamiento
Ninguna Hechicería
¡NINGÚN MAL EN O BAJO EL MUNDO
SOBRE O DENTRO DEL MUNDO
PODRÁ ATRAPARME AQUÍ!
¡BARRA ANTE MALDA!
¡BARRA ANGE GE YENE!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡GAGGAMANNU!

UN CONJURO CONTRA LOS SIETE QUE YACEN A LA ESPERA

Son Siete
Son Siete
En las profundidades del océano son Siete
En los deslumbrantes cielos son siete
Proceden de las profundidades del océano
Proceden del refugio oculto
No son machos ni hembras
Éstos que se estiran como cadenas
No tienen pareja
No tienen hijos
Desconocen la caridad
Ignoran las plegarias

Se mofan de los deseos
Son sabandijas que salen de las Montañas de MASHU
Enemigos de Nuestro Señor ENKI
Son la venganza de los Antiguos
Ponen dificultades
Obtienen poder de la perversidad
¡Los Enemigos! ¡Los Enemigos! ¡Los Siete Enemigos!
¡Son Siete!
¡Son Siete!
¡Son Siete veces Siete!
¡Espíritu del Cielo, Recuerda! ¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!

EL EXORCISMO BARRA EDINNAZU PARA LOS ESPÍRITUS QUE ATACAN EL CÍRCULO

¡ZI ANNA KANPA!
¡ZI KIA KANPA!
¡GALLU BARRA!
¡NAMTAR BARRA!
¡ASHAK BARRA!
¡GIGIM BARRA!
¡ALAL BARRA!
¡TELAL BARRA!
¡MASQIM BARRA!
¡UTUQ BARRA!
¡IDPA BARRA!
¡LALARTU BARRA!
LALLASSU BARRA!
¡AKHKHARU BARRA!
¡URUKKU BARRA!
¡KIELGALAL BARRA!
¡LILITU BARRA!
¡UTUQ XUL EDIN NA ZU!
¡ALLA XUL EDIN NA ZU!

¡GIGIM XUL EDIN NA ZU!
¡MULLA XUL EDIN NA ZU!
¡DINGIRXUL EDIN NA ZU!
¡MASQIM XUL EDIN NA ZU!
¡BARRA!
¡EDINNAZU!
¡ZI ANNA KANPA! ¡ZI KIA KANPA!

EL EXORCISMO ZI DINGIR

(Para ser usado contra cualquier clase de maleficio)

¡ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR NINGI E NE KANPA
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR NINN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR N DA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR NINNDA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR NINNDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR ENUHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR NINN UHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR ENMESHIR RAA KANPA
ZI DINGIR NINNME SHIR RAA KANPA
ZI DINGIR ENAA MAA A DINGIR ENLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR NINNA MAA A DINGIR NINNLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR SSISGI GISH MA SAGBA DAA NI IDDA ENNUBALLEMA KANPA
ZI DINGIR BHABBHAR L'GAL DEKUD DINGIR RI ENNEGE KANPA
ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA AN SAGGNNUUNGA GATHA GAN ENE KANPA!

EL EXORCISMO CONTRA AZAG-THOTH Y SUS EMISARIOS

(Ha de realizarse la imagen de un trono-silla y arrojarla a las llamas del AGA MASS SSARATU mientras se entona el siguiente exorcismo.)

¡Arde! ¡Arde! ¡Quema! ¡Quema!
¡UTUK XUL TA ARDATA!
¿Quién eres, hijo de quién?
¿Quién eres, hija de quién?
¿Qué hechicería, qué encantamientos, te han traído hasta aquí?
¡Que ENKI, Señor de Magos, me libere!
¡Que ASHARILUDU, hijo de ENKI, me libere!
¡Que anulen tus viles hechizos!
¡Te encadeno!
¡Te sujeto!
¡Te entrego a GIRRA
Señor de las Llamas
Que abrasa, quema, encadena
A quien incluso el poderoso KUTULU teme!
¡Que GIRRA, el Siempre Ardiente, le dé fuerzas a mis brazos!
¡Que GIBIL, el Señor del Fuego, le dé poder a mi Magia!
¡Injusticia, asesinato, inmovilidad de la espalda,
Destrucción de las entrañas, devoradora de la carne, locura,
De todas las formas me habéis perseguido!
¡Dios Loco del CAOS!
¡Que GIRRA me libere!
¡AZAG-THOTH TA ARDATA! ¡IA MARDUK! ¡IA MARDUK! ¡IA ASSALLUXI!
Me has elegido para cadáver.
Me has entregado al Cráneo.
Has enviado Fantasmas para acosarme.
Has enviado vampiros para acosarme.
A los Espectros Vagabundos de los Yermos me has entregado.
A los Fantasmas de las Ruinas me has entregado.

A los desiertos, los páramos, las tierras prohibidas me has entregado.
¡Jamás Vuelvas A Abrir Tu Boca Para Lanzar Tus Hechicerías Contra Mí!
¡He arrojado tu imagen
A las llamas de GIBIL!
¡Arde, Espíritu Loco!
¡Arde, Dios Loco!
¡Que el ardiente GIRRA deshaga tus nudos!
¡Que las llamas de GIBIL deshagan tu cuerda!
¡Que la Ley del Fuego aprese tu garganta!
¡Que la Ley del Fuego me vengue!

¡No soy yo, sino MARDUK, hijo de ENKI, Señores de la Magia, quienes Te dominan!

¡KAKKAMMU! ¡KANPA!

ENCANTAMIENTO CONTRA LOS ANTIGUOS

(Para ser recitado cada año, cuando el Oso cuelgue de su Rabo en los Cielos.)

Son Tormentas Destructivas y Vientos Malignos
Una ráfaga maligna, heraldo de la tormenta mortífera
Son niños poderosos, los Antiguos
Heraldos de la Pestilencia
Portadores del Trono de NINNKIGAL
Son el diluvio que avanza por la Tierra

Siete Dioses de los Amplios Cielos
Siete Dioses de la Amplia Tierra
Siete Antiguos son
Siete Dioses Poderosos
Siete Dioses Malignos

Siete Demonios Malignos
Siete Demonios de la Opresión
Siete en el Cielo
Siete en la Tierra

UTUG XUL
ALA XUL
GIDIM XUL
MULLA XUL
DINGIR XUL
MASQIM XUL
¡ZI ANNA KANPA!
ZI KIA KANPA
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINLIL LA NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIB IBILA ESHARRA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNI NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR A NUNNA DINGIR GALGALLA E NE KANPA!
ZI DINGIR ANNA KANPA!
ZI DINGIR KIA KANPA!

¡BABABARARARA ANTE MALDADA!
¡BABABARARARA ANTE GEGE ENENE!

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA LOS LACAYOS DE LOS ANTIGUOS

¡SHAMMASH SHA KASHSHAPIYA KASSHAP TIYA EPISHYA MUSHTEPISH TIYA!
¡Kima Tinur khutursunu l'rim!
¡Lichulu lizubu u littaattuku!
¡E Pishtashunu Kima meh naadu ina tikhi likhtu!

¡SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI!

¡SHUNU LINISHUMA ANAKU LU'UDNIN!
¡SHUNU LI'IKTISHUMA ANAKU LUUPPATAR!
¡Tirrama shaluti Sha Kashshapti Sha Ruchi ye
Ipushu
Shupi yi ankhish Uppu yush!
¡ZI DINGIR GAL KESHSHEBA KANPA!

(Ha de recitarse Siete veces en el Círculo de Harina ante el AGA MASS SSARATU cuando se descubra que los adoradores de TIAMAT estén invocando Poderes contra ti o tu pueblo. O puede recitarse cuando el Gran Oso esté suspendido de su Rabo en los Cielos, que es el Tiempo en que los funestos adoradores se reúnen para celebrar sus Ritos, momento por el que marcan su calendario. ¡Qué la misericordia de ANU caiga sobre ti!)

EL EXORCISMO CONTRA EL ESPÍRITU DE LA POSESIÓN

(Ha de pronunciarse cuando el cuerpo del poseído se encuentre lejos, o cuando deba mantenerse el secreto. Ha de realizarse dentro del Círculo, ante el Observador.)

El Dios perverso
El Demonio perverso
El Demonio del Desierto
El Demonio de la Montaña
El Demonio del Mar
El Demonio de la Marisma
El Genio perverso
La Larva Enorme
Los Vientos perversos
El Demonio que se apodera del cuerpo
El Demonio que desgarra el cuerpo
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El Demonio que se apodera del hombre
El Demonio que se apodera del hombre
Los GIGIM que despliegan su Mal
El Vástago del Demonio perverso
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El que forja imágenes
El que lanza hechizos
El Ángel Maligno
El Ojo Maligno
La Boca Maligna
La Lengua Maligna
El Labio Maligno
La Hechicería Más Perfecta
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!
NINKIGAL, esposa de NINNAZU
¡Qué le obligue a apartar el rostro hacia el Lugar
donde ella está!
¡Qué los Demonios perversos se marchen!
¡Qué se apoderen de otro!
¡Qué se alimenten de los huesos de otro!
¡ESPIRÍTU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPIRÍTU DE LA TIERRA, RECUERDA!

EL EXORCISMO ANNAKIA

(Un conjuro del Cielo y la Tierra y Todo lo que Hay entre Ellos contra el Espíritu de la Posesión, que ha de recitarse Siete veces sobre el cuerpo de la persona poseída hasta que el espíritu salga por su nariz y boca en la forma de líquido y fuego, como en los aceites verdes. Entonces, esta persona quedará completa y deberá realizar un sacrificio a INANNA en su Templo. Esto

no ha de olvidarse, si no se quiere que el espíritu regrese a aquello que INANNA ha descartado.)

¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡ZI DINGIR URUKI KANPA!
¡ZI DINGIR NEBO KANPA!
¡ZI DINGIR ISHTAR KANPA!
¡ZI DINGIR SHAMMASH UDDU KANPA!
¡ZI DINGIR NERGAL KANPA!
¡ZI DINGIR MARDUK KANPA!
¡ZI DINGIR NINB ADDAR KANPA!
¡ZI DINGIR IGIGI KANPA!
¡ZI DINGIR ANNUNNAKIA KANPA!
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NENLIL LA NINKURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIB IBBILA ESHARRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNIN KURKURRAGE GIGSHI INN BHAB-BAHARAGE KANPA!
¡ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGALLAENEGE KANPA!
¡KAKAMMU!

LA SUJECIÓN DE LOS HECHICEROS MALIGNOS

(Cuando seas acosado por los hechizos de los adoradores de los Antiguos, haz imágenes de ellos, una macho y otra hembra, y quémalas en las llamas del AGA MASS SSARATU, al tiempo que pronuncias el siguiente Encantamiento de la Sujeción.)

Os invoco, Dioses de la Noche
Junto con vosotros, llamo a la Noche, a la Mujer Cubierta
Llamo al anochecer, durante la Medianoche y por la Mañana
Porque me han encantado
El Hechicero y la Hechicera me han dominado

Mi Dios y mi Diosa, llorad sobre mí.
El dolor me acosa debido a la enfermedad.
Me yergo, no puedo tumbarme
Ni durante la noche ni por el día.
¡Me han llenado la boca de cuerdas!
¡Han cerrado mi boca con hierba!
Han hecho que el agua que bebo sea escasa.
Mi júbilo es el pesar, y mi alegría el lamento.
¡Levantaos! ¡Grandes Dioses! ¡Oíd mis gritos!
¡Obtened justicia! ¡Fijaos en mis Modos!
Tengo una imagen del hechicero y de la hechicera,
De mi encantador y de mi encantadora.
¡Qué las tres Vigilias de la Noche disuelvan sus malvadas hechicerías!
Que sus bocas se conviertan en cera, sus lenguas en miel.
¡La palabra de mi perdición han pronunciado,
Qué se derritan como cera!
Que el hechizo que han preparado fluya como la miel.
¡Su nudo está roto!
¡Su trabajo destruido!
Todas sus palabras llenan los desiertos y los yermos
De acuerdo con el Decreto que los Dioses de la Noche han promulgado.
Ha acabado.

OTRA SUJECIÓN PARA LOS HECHICEROS

(Toma una cuerda con diez nudos. Mientras recitas cada línea del encantamiento, deshaz un nudo. Cuando hayas terminado, arroja la cuerda a las llamas y da las gracias a los Dioses.)

¡Mis imágenes habéis dado a los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis visto con los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis arrojado al costado de los muertos; regresad!

¡Mis imágenes habéis tirado al suelo de los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis enterrado en el féretro con los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis dado para la destrucción; regresad!
¡Mis imágenes habéis encerrado entre paredes; regresad!
¡Mis imágenes habéis golpeado contra las puertas; regresad!
¡Mis imágenes habéis entregado al Dios del Fuego; regresad!

UN ENCANTAMIENTO EXCELSO CONTRA LAS HORDAS DE LOS DEMONIOS QUE ASOLAN LA NOCHE

(Puede ser recitado mientras se camina alrededor de la circunferencia del Círculo y se salpica sus proximidades con agua dulce, utilizando una piña o un pincel dorado. Puede haber a mano la imagen de un Pez, y el encantamiento ha de pronunciarse con claridad, cada palabra, ya fuere en susurros o a voz en grito.)

¡ISA YA! ¡ISA YA! ¡RIEGA! ¡RI EGA!
¡BI ESHA BI ESHA! ¡XIYILQA! ¡XIYILQA!
¡DUPPIRA ATLAKA ISA YA U RI EGA
LIMUTTIKUNU KIMA QUTRI LITILLI SHAMI YE
INA ZUMRI YA ISA YA
INA ZUMRI YA RI EGA
INA ZUMRI YA BI ESHA
INA ZUMRI YA XIYILQA
INA ZUMRI YA DUPPIRA
INA ZUMRI YA ATLAKA
INA ZUMRI YA LA TATARA
INA ZUMRI YA LA TETIXXI YE
INA ZUMRI YA LA TAQARRUBA
INA ZUMRI YA LA TASANIQA
NI YISH SHAMMASH KABTU LU TAMATUNU
NI YISH ENKI BEL GIMRI LU TAMATUNU

NI YISH MARDUK MASHMASH ILANI LU TAMATUNU
NI YISH GISHBAR QAMIKUNU LU TAMATUNU
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

EL CONJURO DE LAS MONTAÑAS DE MASHU

(Un hechizo que sirve para producir consternación en el Enemigo y para confundir sus pensamientos. También es una sujeción, de modo que el hechicero maligno no pueda ver sus hechizos funcionar para sus fines deseados, haciendo que se derritan como miel o cera. A estas Montañas se las llama SHADU, y son las guaridas de las Serpientes de KUR. Es un hechizo que produce la destrucción definitiva.)

¡SHADU YU LIKTUMKUNUSHI
SHADU YU LIKLAKUNUSHI
SHADU YU LINI YIX KUNUSHI
SHADU YU LI YIXSI KUNUSHI
SHADU YU LITE KUNUSHI
SHADU YU LINI KUNUSHI
SHADU YU LINIR KUNUSHI
SHADU YU LIKATTIN KUNUSHI
SHADU YU DANNU ELIKUNU LIMQUT
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

EL LIBRO DE LA LLAMADA

Éste es el Libro de las Ceremonias de Llamada, transmitido desde que los Dioses Mayores caminaron sobre la Tierra, Conquistadores de los Antiguos.

Éste es el Libro de NINNGHIZHIDDA, la Serpiente Cornuda, Señora de la Vara Mágica.

Éste es el Libro de NINAXAKUDDU, La Reina, Señora de los Encantamientos.

Éste es el Libro de ASALLUXI, el Rey, Señor de la Magia.

Éste es el Libro de AZAG, el Encantador. Este es el Libro de EGURA, Las Aguas Oscuras de ABSU, Reino de ERESHKIGAL, Reina de la Muerte.

Éste es el Libro de los Ministros del Conocimiento, FIRIK y PIRIK, la Vara Mágica del Demonio de la Serpiente Entrelazada y el Demonio del Trueno, Protectores de la Fe Arcana, del Conocimiento Más Secreto, oculto a aquellos que no son de los nuestros, los no iniciados.

Éste es el Libro de ASARU, el Ojo en el Trono. Este es el Libro de USHUMGALLUM, Poderoso Dragón, nacido de HUBUR, en la Batalla Contra los Antiguos.

Éste es el Libro de UNDUKUGGA y MINDUKUGGA, Monstruos Macho y Hembra del Abismo, de las Garras como Dagas y Alas de Oscuridad.

Más aun, éste es el Libro de NAMMTAR, Jefe entre los Magos de ERESHKIGAL.

Éste es el Libro de los Siete Demonios de las Esferas Encendidas, de los Siete Demonios de la Llama.

Éste es el Libro del Sacerdote, ¡quien gobierna los Trabajos de Fuego!

Primero, sabed que el Poder de los Conquistadores es el Poder de la Magia, y que los dioses golpeados siempre os tentarán para que abandonéis las Legiones del Poderoso, y que sentiréis los fluidos sutiles de vuestros cuerpos moviéndose en dirección al aliento de TIAMAT y la Sangre de KINGU que corre en vuestras venas. Por lo tanto, permaneced siempre alertas y no abráis este Pórtico, o, si así debierais hacerlo, cerradlo y selladlo antes de que salga el Sol; ya que si lo dejáis abierto, seréis agentes del CAOS.

Segundo, sabed que el Poder de la Magia es el Poder de Nuestro Señor, ENKI, Señor de los Mares y Amo de la Magia, Padre de MARDUK, Diseñador del Nombre Mágico, el Número Mágico, la Palabra Mágica, la Forma Mágica. Por lo tanto, el Sacerdote que gobierne los trabajos de Fuego, y del Dios del Fuego, GISHBAR, llamado GIBIL, primero ha de rociarse con el Agua de los Mares de ENKI, en prueba de su Dominio y como señal de la Alianza que existe entre él y vosotros.

Tercero, sabed que por el Poder de los Dioses Mayores y la sumisión de los Antiguos, podréis procuraros todo tipo de honor, dignidad, riqueza y felicidad, pero deberéis alejarlos de vosotros como Proveedores de Muerte, ya que la más radiante de las joyas se encuentra enterrada en las profundidades de la Tierra, y la Tumba del Hombre es el Esplendor de ERESHKIGAL, el júbilo de KUTULU, el alimento de AZAG-THOTH.

Por lo tanto, vuestra obligación es como la del Guardián del Pórtico Interior, agente de MARDUK, sirviente de ENKI, porque los Dioses son desmemoriados, y se encuentran muy lejos, y fue a los Sacerdotes de la Llama que la Alianza fue entregada para sellar los Pórticos entre este Mundo y el Otro, y para mantener la vigilia desde entonces, a través de esta Noche del Tiem-

po, y el Círculo de Magia es la Barrera, el Templo y el Pórtico entre los Mundos.

Cuarto, sabed que se ha convertido en la obligación de los Sacerdotes de la Llama y la Espada, y de toda la Magia, traer su Poder al Mundo Subterráneo y mantenerlo encadenado, ya que el Mundo Subterráneo es el Pórtico Olvidado, por el cual los Antiguos siempre buscan entrada a la Tierra de los Vivos. Y los Ministros de ABSU caminan sobre la Tierra, cabalgan el Aire y la Tierra, y navegan en silencio a través del Agua, y rugen entre el Fuego, y todos esos Espíritus han de ser sometidos a la Persona del Sacerdote de la Magia antes que a ningún otro. De lo contrario, el Sacerdote se convertiría en presa para el Ojo de la Muerte de los Siete ANNUNNAKI, Señores del Mundo Subterráneo, Ministros de la Reina del Infierno.

Quinto, sabed que los adoradores de TIAMAT se hallan por todo el mundo y se opondrán al Mago. Ay, han adorado a la Serpiente desde Tiempos Antiguos y siempre han estado entre nosotros. Se los reconocerá por su aparente forma humana, que tiene la marca de la Bestia sobre ellos, ya que adquieren con facilidad las Formas de animales para acosar las Noches de los Hombres; y por su olor, que proviene de quemar incienso prohibido para la adoración de los Antiguos. Y sus Libros son los Libros del CAOS y de las llamas, y los Libros de las Sombras y las Conchas. Adoran la tierra que se sacude y el cielo rasgado, la llama desbocada y las aguas desbordadas; y son los que invocan a las legiones de maskim, los que Yacen a la Espera. Y no saben qué es lo que hacen, pero lo llevan a cabo por orden de la Serpiente, ante cuyo Nombre incluso ERESHKIGAL se encoge, y el terrible KUTULU tensa sus ataduras:

¡MUMMU TIAMAT, Reina de los Antiguos!

Sexto, sabed que no debéis buscar la operación de esta Magia sin seguir las reglas y dictados expuestos aquí; si no fuera así, correríais el más terrible de los riesgos, tanto para vosotros como para la humanidad. Por lo tanto, prestadle mucha atención

y no cambiéis las palabras de los encantamientos, sin importar si las comprendéis o no, porque son las palabras de los Pactos Antiguos, anteriores al Tiempo. Así, pronunciadlas con suavidad si la fórmula es «suave», o gritadlas si la fórmula es «alta», pero no cambiéis nada para no invocar a otra Cosa y hacer que ésa sea vuestra hora final.

Séptimo, sabed todo acerca de las Cosas que podéis esperar en la realización de esta Magia Más Sagrada. Estudiad bien los símbolos, y no temáis nada de algún espantoso espectro que pueda invadir vuestra operación o acosar vuestro hábitat de día o de noche. Cargadlos con las palabras de la Alianza y, si sois fuertes, harán lo que pedís de ellos. Y si lleváis a cabo estas operaciones con frecuencia, veréis que las cosas se tornan oscuras y que los Observadores en las Esferas ya no serán visibles para vosotros, que las Estrellas en sus sitios perderán su Luz y que la Luna, NANNA, para quien también trabajáis, se volverá negra y se extinguirá.

Y QUE ARATAGAR NO EXISTIRÁ MÁS,
Y QUE LA TIERRA NO PERMANECERÁ

Y alrededor de vosotros surgirá la Llama, como un relámpago, centelleando en todas direcciones, y que todo aparecerá entre truenos, y desde las cavidades de la Tierra saldrán los ANNUNNAKI, con sus Caras de Perro, a los que deberéis abatir.

El Signo de vuestra Raza es éste:

Deberéis llevarlo en todo momento, como el Signo de la Alianza entre vosotros y los Dioses Mayores. Y el Signo de los Dioses Mayores es éste:

Deberéis llevarlo en todo momento, como el signo del Poder de la Magia de ENKI. Ya os he dicho ésto antes, pero os lo repito, porque el Sacerdote, al estar pertrechado con todo tipo de Armadura y estar armado, es parecido a la Diosa.

El Lugar de la Llamada, preferiblemente, deberá encontrarse alto en las Montañas, o cerca del Mar, o en alguna región apartada de los pensamientos del Hombre, o en el desierto o sobre un templo antiguo. Y deberá estar limpio y libre de intrusos. Así, una vez elegido el Lugar, ha de ser purificado con súplicas a vuestro Dios y Diosa en particular, y con ofrendas ardientes de pino y cedro. Y deberéis llevar una hogaza de pan y sal. Una vez que las hayáis ofrecido a vuestras deidades personales, el Sacerdote deberá pronunciar con solemnidad el siguiente exorcismo, con el fin de que el Lugar de la Llamada quede limpio y todo Mal desterrado; y el Sacerdote no ha de modificar ni una palabra de este exorcismo, sino recitarlo con fe tal como se transcribe abajo:

¡ENU SHUB
AM GIG ABSU
KISH EGIGGA
GAR SHAG DA SISIE AMARADA YA
DINGIR UD KALAMA SINIKU
DINGIR NINAB GUYU NEXRRANIKU
GA YA SHU SHAGMUKU TU!

Y el pan quemado en el brasero de bronce de la Llamada; y la sal dispersa por la estancia sesenta veces.

Y deberá trazarse un Círculo en el suelo, en cuyo centro os plantaréis para recitar los conjuros que se detallan más adelante, teniendo especial cuidado de no aventuraros fuera de los límites del Círculo, el sagrado MANDAL de la Llamada; de lo contrario, seréis consumidos por los EGURRA de ERESHKIGAL, tal como le sucediera al Sacerdote ABDUL BEN-MARTU en una plaza pública en Jerusalén.

Y el Círculo ha de trazarse con lima, cebada o harina blanca.

O excavado en la tierra con la Daga de INANNA de la Llamada. O bordado en la seda más preciosa o tela cara.

Y sus colores han de ser sólo el negro y el blanco, ningún otro.

Y las Cintas y los Estandartes de la Llamada deberán ser de una tela fina y llevar los colores de NINIB e INANNA, es decir, Negro y Blanco, porque NINIB conoce las Regiones Exteriores y las costumbres de los Antiguos, e INANNA subyugó el Mundo Subterráneo y derrotó a su Reina.

Y la Corona de la Llamada deberá tener la Estrella de Ocho Rayos de los Dioses Mayores; puede ser de cobre batido repujado con piedras preciosas.

Y deberéis portar con vosotros una Vara de lapislázuli, la Estrella de Cinco Rayos al cuello, la Cinta, la Faja, el Amuleto de UR alrededor de los brazos y una túnica pura y sin mácula.

Y estas cosas sólo han de ser llevadas para las Operaciones de la Llamada; el resto del tiempo han de estar guardadas y ocultas, de manera que ningún ojo las vea, salvo los vuestros. En lo que respecta a la adoración de los Dioses, ha de ser de acuerdo con las costumbres de vuestros países, aunque los Sacerdotes de Antaño iban desnudos durante los ritos.

Y deberéis establecer el Círculo. Y deberéis invocar a vuestro Dios y Diosa, pero sus Imágenes han de ser retiradas del altar, a menos que llaméis a los Poderes de MARDUK, en cuyo caso deberá colocarse una Imagen de MARDUK en él, sola. Y los perfumes deberán arder en el brasero después de la llamada del Fuego, tal como se indica en otra parte de este Libro. Y el Observador invocado según Su manera. Y los Cuatro Pórticos invocados han de ser las Cuatro Torres de Vigilancia que se encuentran entre vosotros y la circunferencia del MANDAL, para que sean testigos de los Ritos, para que Observen el Exterior, de modo que los Antiguos no os molesten.

Y la Invocación de los Cuatro Pórticos es la siguiente, que deberéis recitar en voz alta y clara:

LA INVOCACIÓN DE LOS CUATRO PÓRTICOS DESDE EL MUNDO QUE HAY ENTRE LAS ESFERAS

Invocación del Pórtico Norte

¡A ti te invoco, Cazador Plateado de la Sagrada Ciudad de UR! ¡A ti te llamo para que guardes este Lugar del Norte del Mandal Más Sagrado contra los feroces guerreros de la Llama procedentes de los Principados de DRA!

¡Muéstrate vigilante contra los UTUKKI de Tiamat Los Opresores de ISHNIGARRAB El Trono de AZAG-THOTH! Estira tu arco ante los enemigos de ABSU

Suelta tu flecha a las hordas de los Ángeles Oscuros que acosan a los amados de ARRA por todos los costados y lugares.

Manténte atento, Señor de los Caminos del Norte. Recuérdanos, Rey de nuestro Hogar, Victorioso de Cada Guerra y Conquistador de Todos los Adversarios.

Mira nuestras Luces y oye a nuestros Heraldos, y no nos abandones.

¡Espíritu del Norte, Recuerda!

Invocación del Pórtico Este

¡A ti te invoco, Señora de la Estrella Naciente,
Reina de la Magia, de las Montañas de MASHU!

¡A ti te llamo este día para guardar este Mandal Más Sagrado contra los Siete Engañadores, los Siete que Yacen a la Espera, los malvados Maskim, los Señores Malignos!

¡A ti te invoco, Reina de los Caminos del Este, para que me protejas del Ojo de la Muerte, y de los rayos malignos de los ENDUKUGGA y NINDUKUGGA!

¡Manténte atenta, Reina de los Caminos del Este, y Recuerda!

¡Espíritu del Este, Recuerda!

Invocación del Pórtico Sur

¡A ti te invoco, Ángel, Guardián contra URULU, Terrible Ciudad de la Muerte, Pórtico Sin Retorno!
¡Manténte a mi lado!
¡En los Nombres de las más Poderosas Huestes de MARDUK y de ENKI,
Señores de la Raza Mayor, los ARRA, manténte firme detrás de mí!
¡Contra los PAZUZU y los HUMWAWA, Enemigos de los Vientos del Sur, manténte firme!
¡Contra los Señores de las Abominaciones manténte firme!
Sé los Ojos de mi espalda,
La Espada detrás de mí,
La Lanza detrás de mí,
La Armadura detrás de mí.
¡Manténte atento, Espíritu de los Caminos del Sur, y Recuerda!
¡Espíritu del Sur, Recuerda!

La Invocación del Pórtico del Oeste

¡A ti te invoco, Espíritu de la Tierra de MER MARTU!
¡A ti te invoco, Ángel del Crepúsculo!
¡Protégeme del Dios Desconocido!
¡Protégeme del Demonio Desconocido!
¡Protégeme del Enemigo Desconocido!
¡Protégeme de la Hechicería Desconocida!
¡Protégeme de las Aguas de KUTULU!
¡Protégeme de la Ira de ERESHKIGAL!
¡Protégeme de las Espadas de KINGU!
¡Protégeme de la Mirada Funesta, de la Palabra Funesta, del Nombre Funesto, del Número Funesto, de la Forma Funesta!
¡Manténte atento, Espíritu de los Caminos del Oeste, y Recuerda!

¡Espíritu del Pórtico del Oeste, Recuerda!

La Invocación de los Cuatro Pórticos

¡MER SIDI!
¡MER KURRA!
¡MER URULU!
¡MER MARTU!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡UTUK XUL, TA ARDATA!
¡KUTULU, TA ATTALAKLA!
¡AZAG-THOTH, TA KALLA!
¡IA ANU! ¡IA ENLIL! ¡IA NNGI!
¡ZABAO!

Aquí se detallan las diversas invocaciones particulares que sirven para llamar a varios Poderes y Espíritus. Puede haber Trabajos del Arte de la Nigromancia por los cuales se desee hablar con el Fantasma de alguien muerto, y que quizá more en ABSU, siendo así un sirviente de ERESHKIGAL, en cuyo caso ha de emplearse la Invocación Preliminar que sigue a continuación, que es la que usó la Reina de la Vida, INANNA, en el momento de su Descenso al Reino de la Desdicha. No es otra que la Apertura del Pórtico de Ganzir, que conduce a los Siete Escalones que dan al pavoroso Abismo. Por lo tanto, no os alarméis por las visiones y sonidos que surjan de esa Apertura, ya que serán los gemidos y lamentos de las Sombras que se hallan encadenadas allí, y de los aullidos del Dios Loco sentado en el Trono de Oscuridad.

INVOCACIÓN PRELIMINAR DE LA OPERACIÓN DE LLAMADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS QUE MORAN EN CUTHA, DE LOS PERDIDOS

¡BAAD ANGARRU!
¡NINNGHIZHIDDA!

¡A ti te invoco, Serpiente de la Profundidad!
¡A ti te invoco, NINNGHIZHIDDA, Serpiente Cornuda de la Profundidad!
¡A ti te invoco, Emplumada Serpiente de la Profundidad!
¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA!
¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Recuerda!
¡En el Nombre de nuestro Padre, ENKI, antes del Vuelo, Señor y Amo de Magos, Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡Abre, para que no ataque el Pórtico!
¡Abre, para que no rompa sus barrotes!
¡Abre, para que no ataque los Muros!
¡Abre, para que no Lo salte por la fuerza!
¡Abre el Pórtico, para que no haga que los Muertos se levanten y devoren a los Vivos!
¡Abre el Pórtico, para que no le dé poder a los Muertos sobre los Vivos!
¡Abre el Pórtico, para que no haga que los Muertos superen en número a los Vivos!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Abre!
¡Qué los Muertos se levanten y huelan el incienso!

Y cuando el Espíritu del invocado aparezca, no os espantéis por su Forma o condición; y decidle estas palabras

UUG UDUUG UUGGA GISHTUGBI

y él adquirirá un aspecto agradable y responderá con sinceridad todas las preguntas que le formuléis, porque tiene inteligencia para hacerlo.

Y ha de recordarse que, en cuanto las preguntas hayan sido

respondidas con satisfacción, el Espíritu ha de ser enviado de vuelta al lugar del que vino, sin retenerlo más tiempo y sin intentar liberarlo, ya que ésa es una violación de la Alianza, lo que os acarrearía a vosotros y a vuestras generaciones una potente maldición, porque está prohibido mover o desenterrar los huesos de los Muertos. Se puede despedir al Espíritu por medio de estas palabras

¡BARRA UUG UDUUG UUGGA!

entonces, desaparecerá de inmediato y regresará a su lugar de reposo. Si no se marcha en el acto, volved a recitar las mismas palabras, y así lo hará.

El siguiente es el Gran Conjuro de Todos los Poderes, y ha de usarse sólo en una extrema necesidad, o para silenciar a los espíritus rebeldes que os acosan u os causan consternación alrededor del MANDAL por razones que os son desconocidas, quizá como agentes de los Antiguos. En tal caso, debéis desterrar al Espíritu con urgencia antes de que obtenga Poder al morar en el Mundo Superior, ya que mientras uno de éstos permanezca en la Tierra, gana fuerza y Poder hasta que ya es casi imposible controlarlos, porque se parecen a Dioses.

Éste es el Conjuro, que deberéis recitar con vigor:

EL GRAN CONJURO DE TODOS LOS PODERES

¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

¡Espíritus, Señores de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Aire, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Aire, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Fuego, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Fuego, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Agua, Recordad!

¡Espíritus, Señoras del Agua, Recordad!
¡Espíritus, Señores de las Estrellas, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Estrellas, Recordad!
¡Espíritus, Señores de todas las hostilidades, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de todas las hostilidades, Recordad!
¡Espíritus Señores de toda la paz, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de toda la paz, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Velo de Sombras, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Velo de Sombras, Recordad!
¡Espíritus, Señores de la Luz de la Vida, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Luz de la Vida, Recordad!
¡Espíritus, Señores de las Regiones Infernales, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Regiones Infernales, Recordad!
¡Espíritus, Señores de los Señores de MARDUK, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Señoras de MARDUK, Recordad!
¡Espíritus, Señores de SIN, Quien hizo que su Nave atravesara el Río, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de SIN, Quien hizo que su nave atravesara el Río, Recordad!
¡Espíritus, Señores de SHAMMASH, Rey de los Dioses Mayores, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de SHAMMASH GULA, Reina de los Dioses Mayores, Recordad!
¡Espíritus, Señores de TSHKU, Señor de los ANNUNAKI, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Diosa ZIKU, Madre de ENKI, Recordad!
¡Espíritus, Señores de NINNASU, Nuestro Padre de las Aguas Numerosas, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de NINNUAH, Hija de ENKI, Recordad!
¡Espíritus, Señores de NINNGHIZHIDDA, Quien levanta la faz de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de NINNISI ANA, Reina del Cielo, Recordad!
¡Espíritus, Señores y Señoras del Fuego, GIBIL, Gobernador Supremo de la Faz de la Tierra, Recordad!

¡Espíritus de los Siete Pórticos del Mundo, Recordad!
¡Espíritus de los Siete Candados del Mundo, Recordad!
¡Espíritu KHUSBI KURU, Esposa de NAMMTAR, Recuerda!
¡Espíritu KHITIM KURUKU, Hija del Océano, Recuerda!

¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

¡AMANU!
¡AMANU!
¡AMANU!

Aquí termina el Gran Conjuro.

EL CONJURO DE IA ADU EN I
(Un Gran Conjuro Místico)

¡IA IA IA!
¡ADU EN I BA NINIB
NINIB BA FIRIK
FIRIK BA PIRIK
PIRIK BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA AKKA BAR!
¡AKKA BAR BA AKKA BA ES
AKKA BA ES BA AKKA BAR
AKKA BAR BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA PIRIK
PIRIK BA FIRIK
FIRIK BA NINIB
NINIB BA ADU EN I
IAIAIAIA!
¡KUR BUR IA!
EDIN BA EGA
ERIM BA EGURA
¡E! ¡E! ¡E!

¡IA IA IA!
EKHI IAK SAKKAK
EKHI AZAG-THOTH
EKHI ASARU
EKHI CUTHALU
¡IA! ¡IA! ¡IA!

QUÉ ESPÍRITUS PUEDEN SER ÚTILES

En las Ceremonias de la Llamada, se puede invocar cualquier tipo de Espíritu, reteniéndolo hasta que haya respondido vuestras preguntas u os haya proporcionado aquello que deseéis. Se puede invocar a los Espíritus de los Muertos. Se puede invocar a los Espíritus de los Nonatos. Se puede invocar a los Espíritus de las Esferas. Se puede invocar a los Espíritus de la Llama. En total, quizá haya Mil y Un Espíritus que son de importancia capital, a los que llegaréis a conocer en el curso de vuestros experimentos. Existen otros muchos, pero algunos carecen de poder y sólo os confundirían.

Los mejores Espíritus para llamar en los Ritos son los Cincuenta Espíritus de los Nombres del Señor MARDUK, que prestan una excelsa asistencia y son atentos Observadores del Exterior. No se los ha de retener más tiempo del necesario; algunos son de naturaleza violenta e impaciente, y deberéis proporcionarles su tarea en el tiempo más breve que sea posible. Luego, han de ser liberados.

Después de esos, los Espíritus de las Siete Esferas son los que dan más ventajas, una vez que el Sacerdote ya haya recorrido sus Caminos según la manera del Andar. En cuanto el Sacerdote haya obtenido Entrada al Pórtico de NANNA, podrá invocar a los Espíritus del Reino, pero nunca antes. Aprenderéis esto en el curso de vuestro viaje, y no es necesario escribirlo todo aquí, a excepción de unas pocas y nobles fórmulas referentes a los Trabajos de la Esfera de LIBAT, de ISHTAR, la Reina.

Éstos son los Trabajos de las pasiones gentiles, que buscan

engendrar afecto entre el hombre y la mujer. Como mejor se los lleva a cabo es en un Círculo blanco, estando el Sacerdote adecuadamente purificado y con una túnica limpia.

Invocación de la Purificación Preliminar

Iluminada de los Cielos, sabia ISHTAR,
Señora de los Dioses, cuyo «sí» es en verdad «sí»,
Orgullosa entre los Dioses, cuyo mando es supremo,
Señora del Cielo y de la Tierra, que gobierna en todos los lugares,
ISHTAR, ante tu Nombre todas las cabezas se inclinan,
Yo... hijo de... me he inclinado ante ti
¡Que mi cuerpo sea purificado como el lapislázuli!
¡Que mi rostro brille como el alabastro!
¡Como la lustrosa plata y el rojizo oro que yo no quede apagado!

Para Ganar el Amor de una Mujer

(Cantad lo que sigue tres veces sobre una manzana o una granada; dad la fruta para que la mujer beba de sus jugos, y sin duda que ella irá a vosotros.)

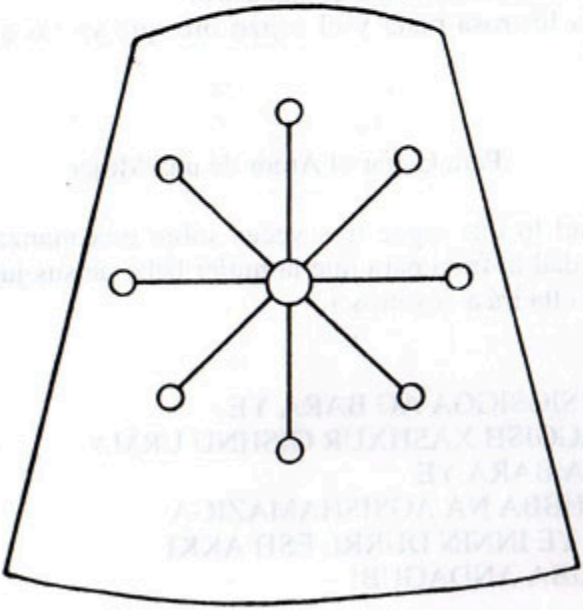
MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE
INNIN AGGISH XASHXUR GISHNU URMA
SHAZIGA BARA YE
ZIGASHUBBA NA AGSISHAMAZIGA
NAMZA YE INNIN DURRE ESH AKKI
¡UGU AGBA ANDAGUB!

Para Recuperar la Potencia

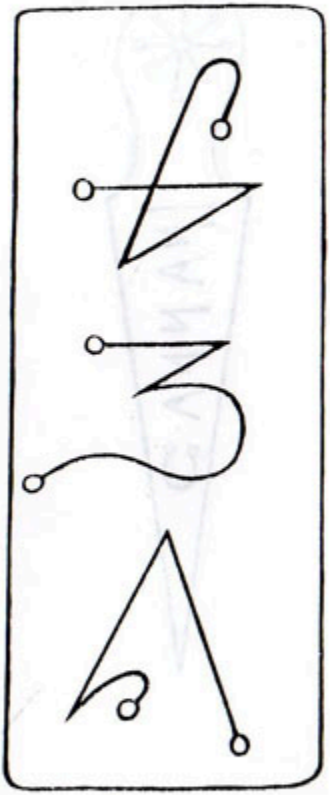
(Haced tres nudos en la cuerda de un arpa; enrolladla alrededor de las manos derecha e izquierda y cantad el siguiente encantamiento siete veces, y la potencia retornará.)

LILLIK IM LINU USH KIRI
LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK
NI YISH LIBBI IA LU AMESH ID GINMESH
ISHARI LU SAYAN SAYAMMI YE
¡LA URRADA ULTU MUXXISHA!

LA CORONA DE ANU DE LA LLAMADA

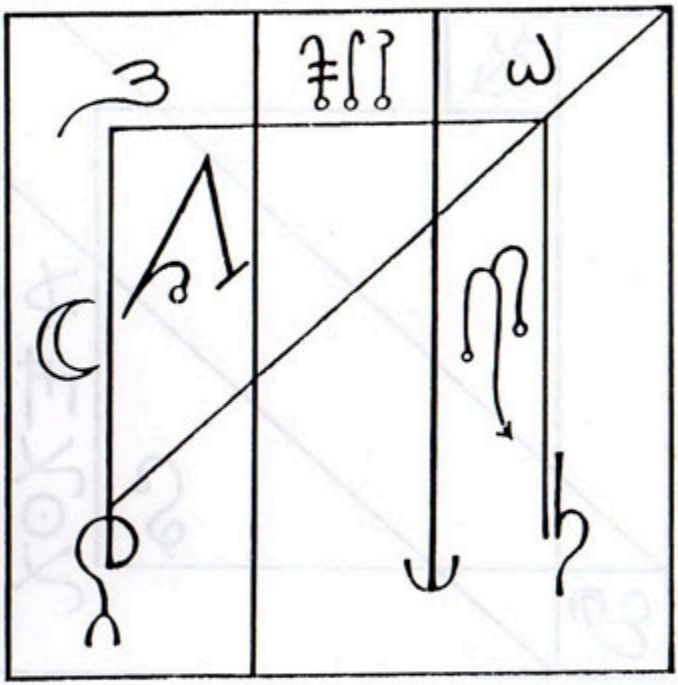


LA CINTA DE LA LLAMADA

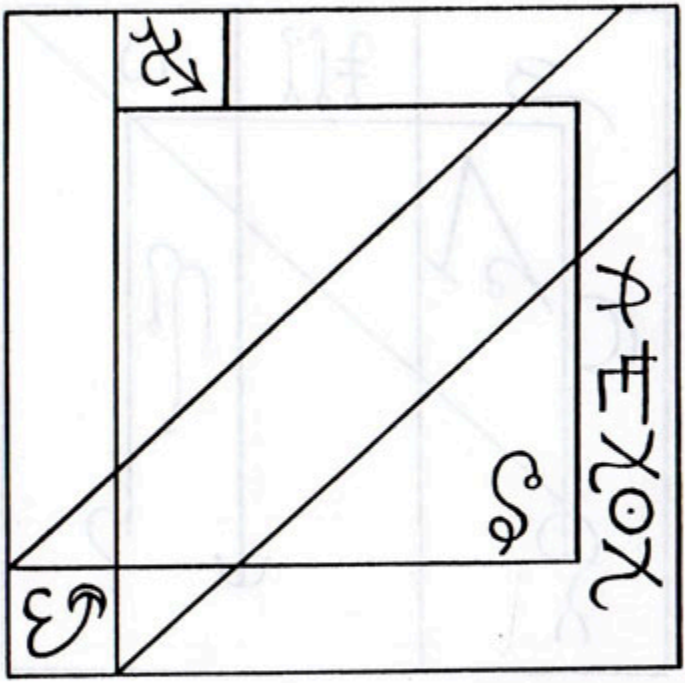


LA DAGA DE COBRE DE INANNA DE LA LLAMADA

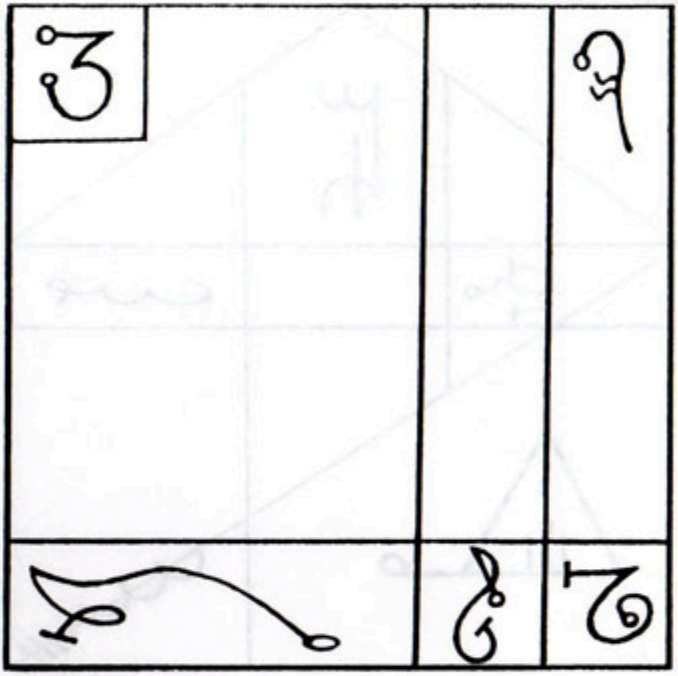
EL SELLO DEL PÓRTICO DEL NORTE



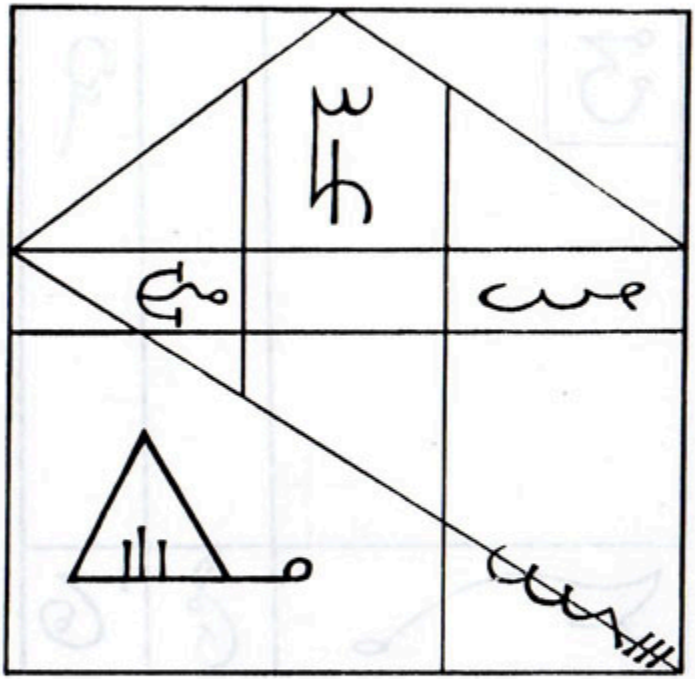
EL SELLO DEL PÓRTICO DEL ESTE



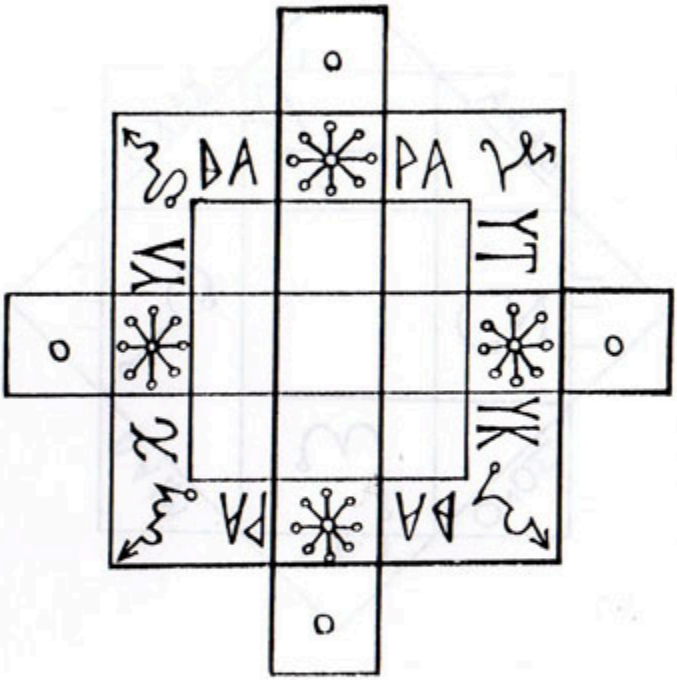
EL SELLO DEL PÓRTICO DEL SUR



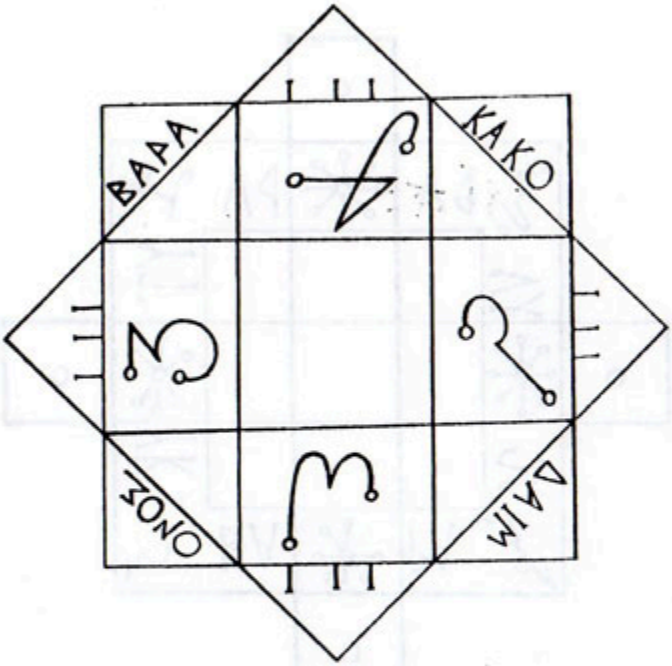
EL SELLO DEL PÓRTICO DEL OESTE



UN TIPO DE MANDAL DE LLAMADA



OTRO TIPO



EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES

EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK, VENCEDOR DE LOS ANTIGUOS

Éste es el Libro de MARDUK, nacido de nuestro Señor, ENKI, Señor de Magos, quien derrotó a TIAMAT, conocida como KUR, conocida como HUWAWA, en combate mágico, quien derrotó a los Antiguos para que los Dioses Mayores pudieran volver a vivir y gobernar en la Tierra.

En el tiempo anterior al tiempo, en la era anterior a que el cielo y la tierra fueran colocados en su lugar, en la era en que los Antiguos gobernaban todo lo que existía y no existía, no había más que oscuridad. No había Luna. No había Sol. No había planetas ni estrellas. Nada de grano, ni árboles; no crecía ninguna planta. Los Antiguos eran los Amos del Espacio ahora desconocido u olvidado, y todo era CAOS.

MARDUK fue elegido por los Dioses Mayores para luchar contra KUR y para arrebatarle el poder a la Gran Serpiente que Duerme y que mora debajo de las Montañas del Escorpión. A MARDUK se le entregó un arma, un Signo y Cincuenta Poderes con los que batallar contra la terrible TIAMAT, y cada Poder posee su arma y su Signo, que son las posesiones más poderosas de los Dioses Mayores contra los Antiguos que amenazan desde el Exterior, desde el Abismo, el Señor de la Oscuridad, el Amo del CAOS, el Nonato, el No Creado, que todavía desea el mal sobre la Raza de los Hombres y sobre los Dioses Mayores que residen en las Estrellas.

Los Dioses olvidan. Están lejos. Debemos recordárselo. Si

no mantienen la vigilia, si los guardianes de los pórticos no guardan los pórticos, si éstos no permanecen siempre cerrados, entonces, Aquel que siempre está preparado, el Guardián del Otro Lado, IAK SAKKAK, entrará y con él traerá las hordas de los ejércitos de los Antiguos, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA, ISHNIGGARAB, IAK XASTUR y IAK KUTULU, los Dioses Perros y los Dioses Dragones, los Monstruos del Mar y los Dioses de la Profundidad.

Vigilad también los Días. El Día en que el Gran Oso penda más bajo en el cielo, y los trimestres del año sean medidos desde entonces en esas cuatro direcciones, porque los Pórticos podrán abrirse y habrá que tomar todas las precauciones para que los Pórticos sigan por siempre cerrados. Han de ser sellados con el Signo Mayor, acompañado por los ritos y los encantamientos adecuados.

Aquí se detallan los Cincuenta Nombres, con sus Signos y Poderes. Pueden ser invocados después de que el Sacerdote haya ascendido por el escalón de la Escalera de Luces, obteniendo entrada a la Ciudad Sagrada. Los signos han de estar marcados en pergamino o sellados en arcilla situada sobre el altar de la Llamada. Y los perfumes deben ser de cedro, de resinas fuertes y dulce olor. Y la Llamada de cara al Norte.

El Primer Nombre es MARDUK

El Señor de Señores, Amo de Magos. Sólo debe invocarse su nombre cuando ningún otro sirva, y bajo una terrible responsabilidad. La Palabra de Su Llamada es DUGGA

Éste es su sello:

El Segundo Nombre es MARUKKA

Conoce todas las cosas desde el comienzo del Mundo. Conoce todos los secretos, ya sean divinos o humanos, y es muy difícil de invocar. El Sacerdote no ha de llamarlo a menos que esté limpio de corazón y de espíritu, ya que este Espíritu conocerá sus pensamientos más recónditos.

Éste es su Sello:

El Tercer Nombre es MARUTUKKU

Señor de las Artes de la Protección, encadenó al Dios Loco en la Batalla. Selló a los Antiguos en sus Cuevas, detrás de los Pórticos. Posee la Estrella ARRA. Éste es su Sello:

El Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU

Hacedor de Milagros. El más benévolo de los Cincuenta, y el más beneficioso. La Palabra empleada en su Llamada es BA-ALDURU. Éste es su Sello:

El Quinto Nombre es LUGGALDIMMERANKIA

Estableció el orden en el CAOS. Hizo que se levantaran las Aguas. Comandante de las Legiones de los Demonios del Viento que lucharon contra la Antigua TIAMAT al lado de MARDUK KURIOS. La Palabra empleada en su Llamada es BANUTUKKU. Éste es su Sello:

El Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA

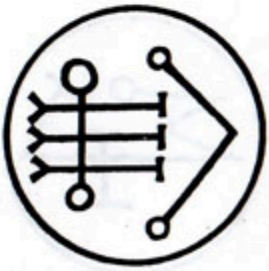
El Observador de los IGIGI y los ANNUNAKI, Segundo al Mando de los Demonios del Viento. Hará huir a cualquier maskim que os acose, y es enemigo de los rabisu. Nadie puede pasar al Mundo de Arriba o al Mundo de Abajo sin que él lo sepa. Su Palabra es BANRABISHU. Su Sello es así:

El Séptimo Nombre es AŚARULUDU

Portador de la Llama Ardiente, supervisa a la Raza de Observadores por petición de los Dioses Superiores. Garantiza la más absoluta seguridad, en especial en misiones peligrosas llevadas a cabo por solicitud de los Dioses Astrales. Su Palabra es BANMASKIM y su Sello es así:

El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

Un Señor de lo más secreto y potente, posee el conocimiento de invocar a los muertos y de conversar con los espíritus del Abismo, sin que lo sepa su Reina. Ningún alma pasa a la Muerte sin que él lo sepa. Su Palabra es BANUTUKUKUTUKKU, y su Sello es así:

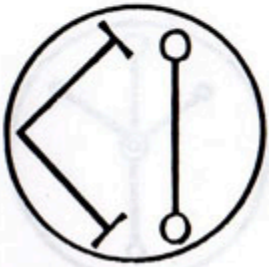


El Nóveno Nombre es NAMRU

Dispensa sabiduría y conocimiento sobre todas las cosas. Da un consejo excelente y enseña la ciencia de los metales. Su Nombre es BAKAKALAMU y su Sello:

El Décimo Nombre es ASARU

Este Poder posee conocimiento sobre todas las plantas y árboles, y puede hacer que crezcan frutos maravillosos en lugares desiertos; para él, ninguna tierra es un yermo. En verdad que es el Protector de la Generosidad. Su Palabra es BAALPRIKU, y su Sello el siguiente:

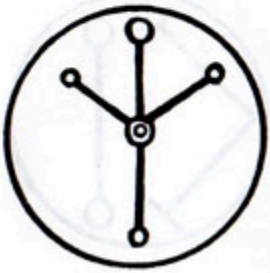


El Undécimo Nombre es ASARUALIM

Posee sabiduría secreta e irradia Luz en las zonas Oscurecidas, forzando a lo que allí vive a hablar bien de su existencia y su conocimiento. Proporciona consejos excelentes en todos los campos. Su Palabra es BARRMARATU, y el Sello que deberéis tallar es así:

El Duodécimo Nombre es ASARUALIMNUNNA

Éste es el Poder que preside sobre todos los tipos de armaduras y está perfectamente versado en cuestiones militares, marchando en el ejército de vanguardia de MARDUK en aquella Batalla. En tres días es capaz de reunir un ejército pertrechado con todas sus armas. Su Palabra es BANATATU, y su Sello es así:



El Decimotercer Nombre es TUTU

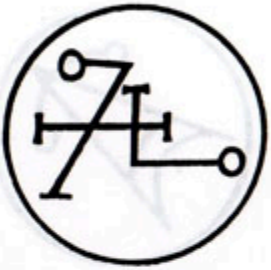
Acalla el llanto y proporciona júbilo a los tristes y a los de corazón pesaroso. Un Nombre muy beneficioso, y Protector de la Casa, su Palabra es DIRRIGUGIM, y su Sello es éste:

El Decimocuarto Nombre es ZIUKKINNA

Proporciona un conocimiento excelente respecto a los movimientos de las estrellas y su significado. Un conocimiento que los caldeos poseían en abundancia. La Palabra es GIBBILANNU y el Sello es éste:

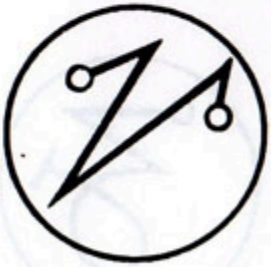
El Decimoquinto Nombre es ZIKU

Este Poder brinda riquezas de todo tipo y revela dónde se esconden los tesoros. Conocedor de los Secretos de la Tierra. Su Palabra es GIGGIMAGANPA, y su Sello es éste:



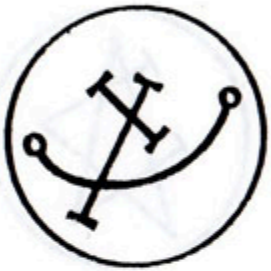
El Decimosexto Nombre es AGAKU

Este Poder puede dar la vida a lo que ya está muerto, aunque sólo por breve tiempo. Es el Señor del Amuleto y del Talismán. Su Palabra es MASHGARZANNA, y su Sello es éste:



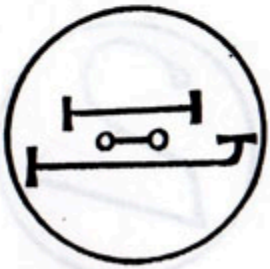
El Decimoséptimo Nombre es TUKU

Señor de la Magia Funesta, Vencedor de los Antiguos con la Magia, El le Regaló el Hechizo a MARDUK KUROS, una fuerza de lo más poderosa. Su Palabra es MASHSHAMMASHTI, y su Sello es el siguiente:



El Decimoctavo Nombre es SHAZU

Conoce los pensamientos de aquellos que se encuentran a distancia, lo mismo que de los que están cerca. Nada que es enterrado en el suelo o arrojado a las aguas le pasa desapercibido. Su Palbra es MASHSHANANNA, y su Sello es éste:



El Decimonoveno Nombre es ZISI

Reconcilia a los enemigos, acalla las discusiones, tanto entre dos personas como entre dos naciones... incluso se dice que entre dos mundos. Ciertamente, el aroma de la dulzura emana de este Poder, cuya Palabra es MASHINANNA, y su Sello es éste:

El Vigésimo Nombre es SUHRIM

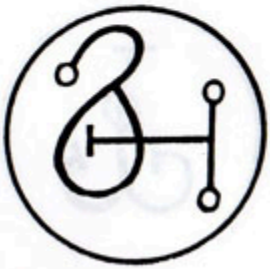
Busca a los adoradores de los Antiguos allá donde éstos se encuentren. El Sacerdote que lo envíe en una misión, lo hace con un terrible riesgo, porque SUHRIM mata con facilidad y sin pensárselo. Su Palabra es MASHSHANERGAL, y su Sello:

El Vigésimo Primer Nombre es SUHGURIM

Igual que SUHRIM, es el Enemigo que No Puede Ser Aplacado. Descubre con facilidad a los enemigos del Sacerdote, pero ha de advertírsele que no los mate si no lo desea así el Sacerdote. La Palabra es MASHSHADAR y el Sello:

El Vigésimo Segundo Nombre es ZAHRIM

Mató a diez mil de las Hordas en la Batalla. Es un Guerrero entre Guerreros. Si el Sacerdote lo desea, es capaz de destruir a todo un ejército entero. Su Palabra es MASHSHAGARANNU, y su Sello:



El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURIM

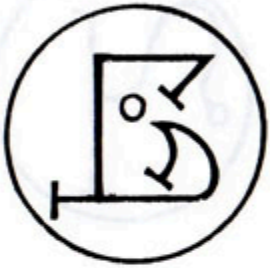
Igual que ZAHRIM, es un oponente terrible. Se dice que ZHAGURIM mata despacio, de una manera muy antinatural. No lo sé, ya que nunca invoqué a este Espíritu. Es vuestro riesgo. La Palabra es MASHTISHADDU, y el Sello:

El Vigésimo Cuarto Nombre es ENBILULU

Este Poder puede buscar agua en medio de un desierto o en las cimas de las montañas. Conoce los Secretos del Agua, y de los ríos que corren bajo la Tierra. Es un Espíritu muy útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU, y su Sello así:

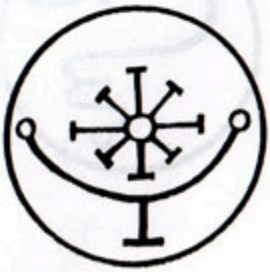
El Vigésimo Quinto Nombre es EPADUN

Éste es el Señor de toda la Irrigación y puede traer Agua desde un lugar lejano hasta vuestros pies. Posee una geometría muy sutil de la Tierra y conocimiento de todas las tierras donde el Agua puede encontrarse en abundancia. Su Palabra es EYUNGINAKANPA, y su Sello es éste:



El Vigésimo Sexto Nombre es ENBILULUGUGAL

Es el Poder que preside sobre todo el crecimiento y todo lo que crece. Proporciona conocimiento acerca del cultivo y es capaz de darle a una ciudad hambrienta comida para trece lunas en una sóla luna. Un Poder muy noble. Su Palabra es AGGHA, y su Sello:



El Vigésimo Séptimo Nombre es HEGAL

Igual que el Poder anterior, es un Señor de las artes de la granja y la agricultura. Concede cosechas abundantes. Posee el conocimiento de los metales de la tierra y del arado. Su Palabra es BURDISHU, y su Sello es así:

El Vigésimo Octavo Nombre es SIRSIR

Destructor de TIAMAT, odiado de los Antiguos, Amo de la Serpiente, Enemigo de KUTULU. Un Señor muy poderoso. Su Palabra es APIRIKUBABADAZUZUKANPA, y su Sello:

El Vigésimo Noveno Nombre es MALAH

Caminó por el lomo del Gusano y lo cortó en dos. Señor de la Bravura y el Coraje, confiere esas cualidades al Sacerdote o a cualquier otro que éste decida. La Palabra es BACHACHA-DUGGA, y el Sello:

El Trigésimo Nombre es GIL

El que Da la Simiente. Amado de ISHTAR, su Poder es misterioso y muy antiguo. Hace que la cebada crezca y que las mujeres den a luz. Torna en potentes a los impotentes. Su Palabra es AGGABAL, y su sello es así:

El Trigésimo Primer Nombre es GILMA

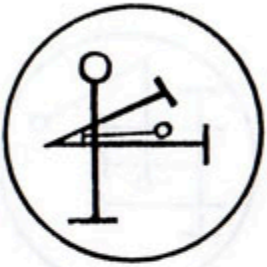
Fundador de ciudades, Poseedor del Conocimiento de la Arquitectura por medio de la cual se construyeron los legendarios templos de UR; es el creador de todo lo permanente y que jamás se mueve. Su Palabra es AKKABAL, y su sello es éste:

El Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA

Portador de Lluvia, Hace que la Lluvia suave caiga, o produce grandes Tormentas y Truenos, los cuales pueden destruir ejércitos, ciudades y cosechas. Su Palabra es MASHSHAYE-GURRA, y su sello es:

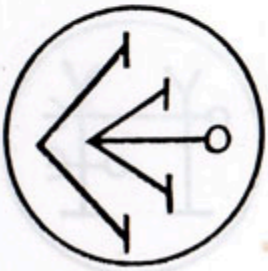
El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM

Sabe dónde y cuándo plantar. Da excelentes consejos en todo tipo de negocios y comercio. Protege a un hombre de los mercaderes malignos. Su Palabra es ABBABAAL, y su sello es éste:



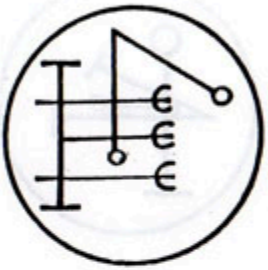
El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU

El Poder otorgado a MARDUK para crear el universo de la carne de TIAMAT. Proporciona sabiduría en lo referente a la vida antes de la creación y sobre la naturaleza de la estructura de las Cuatro Columnas sobre las que descansan los Cielos. Su Palabra es ALALALABAAAL ,y su Sello es:



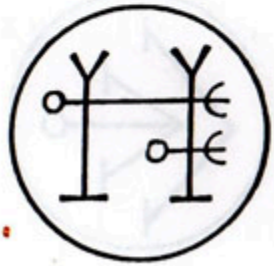
El Trigésimo Quinto Nombre es ZULUMMAR

Otorga una fuerza tremenda, como la de diez hombres, a un hombre sólo. Separó la parte de TIAMAT que iba a convertirse en el Cielo de la parte que iba a ser la Tierra. Su Palabra es ANNDARABAAL, y su sello es:



El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR

Destructor de los Dioses de TIAMAT. Vencedor de Sus Hordas. Encadenó a KUTULU al Abismo. Luchó con destreza contra AZAG-THOTH. Es un gran Defensor y un gran Atacante. Su Palabra es AGNIBAAL, y su sello es éste:

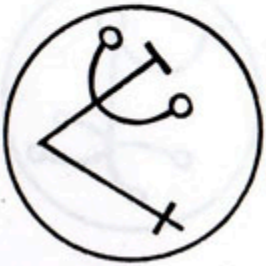


El Trigésimo Séptimo Nombre es PAGALGUENNA

Poseedor de Inteligencia Infinita, determina la naturaleza de las cosas aún no hechas y la de los espíritus todavía no creados; conoce la fuerza de los Dioses. Su Palabra es ARRABABAAL, y su sello es éste:

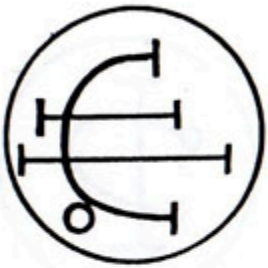
El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH

El Señor de los Lugares Altos, Observador de los Cielos y de todo lo que viaja por ellos. Nadie surca el elemento estrellado sin que él lo sepa. Su Palabra es ARATAAGARBAL, y su sello es éste:



El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA

El Que Da Sabiduría, Consejero de Nuestro Padre, ENKI, Conocedor de la Alianza Mágica y de las Leyes y la Naturaleza de los Pórticos. Su Palabra es ARAMANNGI, y su sello es así:

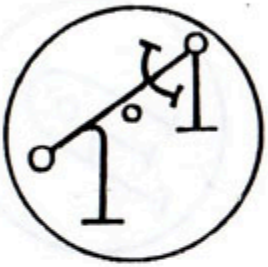


El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU

Poseedor de la Vara de Lapislázuli, Conocedor del Nombre Secreto y del Número Secreto. Le está prohibido revelártelos, pero puede hablar de otras cosas, igual de maravillosas. Su Palabra es ARATAGIGI, y su Sello es:

El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

El Poder del Mayor de los Dioses Mayores, posee el conocimiento secreto del mundo cuando los Dioses Mayores y los Antiguos eran Uno. Conoce la Esencia de los Antiguos y dónde se la puede encontrar. Su Palabra es BALDIKHU, y su sello es éste:

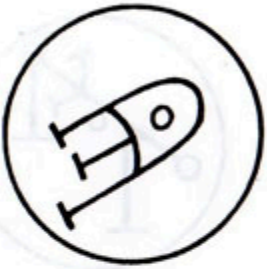


El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA

Conoce las Esencias de todos los Espíritus, de los Muertos y de los Nonatos, de los Estelares y Terrestres, lo mismo que de los Espíritus del Aire y del Viento. Son cosas que tal vez te revele, haciendo que crezcas en sabiduría. Su Palabra es ZIDUR, y su sello es así:

El Cuadragésimo Tercer Nombre es IRKINGU

Éste es el Poder que capturó al Comandante de las fuerzas de los Antiguos, KINGU, Poderoso Demonio, para que MARDUK pudiera cogerlo y, con su sangre, crear la Raza de los Hombres y sellar la Alianza. Su Palabra es BARERIMU, y su sello es éste:



El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

Juez y Señor de los Dioses, ante cuyo nombre se encogen de miedo. Con el fin de que los Dioses no erraran, se entregó este Poder para que supervisara sus actividades, para que cumplieran las leyes y la naturaleza de la Alianza, porque los Dioses son desmemoriados, y se encuentran muy lejos. Su Palabra es EN-GAIGAI, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR

Este Espíritu posee el conocimiento de la duración de la Vida de cualquier hombre, incluso el de las plantas, los demonios y los dioses. Mide todas las cosas, y conoce el Espacio que hay entre ellas. Su Palabra es NENIGEGAI, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Sexto Nombre es GIBIL

A este Poder se le ha dado el Reino del Fuego y de la Fragua. Mantiene afiladas la Espada y la Lanza, y concede comprensión en el trabajo de los metales. También levanta el Relámpago que surge de la Tierra y hace que las Espadas aparezcan en el Cielo. Su Palabra es BAALAGNITARRA, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Séptimo Nombre es ADDU

Levanta tormentas que llenan todos los cielos y hacen que las Estrellas se sacudan y que los mismos Pórticos de los IGIGI tiemblen en sus goznes. Puede llenar el cielo con su resplandor, incluso la hora más oscura de la noche. Su Palabra es KAKO-DAMMU, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Octavo Nombre es ASHARRU

Conocedor de los Caminos Traicioneros. Otorga conocimiento sobre el Futuro y también sobre cosas Pasadas. Colocó a los Dioses en sus cursos y determinó sus ciclos. Su Palabra es BAXTANDABAL y éste es su Sello:

El Cuadragésimo Noveno Nombre es NEBIRU

El Espíritu del Pórtico de MARDUK. Dirige todas las cosas en sus caminos y mueve el paso de las estrellas según la costumbre de los caldeos. Su Palabra es DIRGIRGIRI, y su sello es éste:

El Quincuagésimo Nombre es NINNUAM

Éste es el Poder de MARDUK como Señor de Todo lo que Es, Juez de Juicios, Tomador de Decisiones, El que Determina las Leyes y los Reinos de los Reyes. No puede ser llamado, salvo en la destrucción de una ciudad o la muerte de un rey. Su Palabra es GASHDIG, y su sello es éste:

Aquí termina el Libro de los Cincuenta Nombres, que los Dioses me han concedido fuerza y tiempo para transcribirlo. Este Libro no ha de serle mostrado al impuro o profano, ni al no iniciado, porque hacerlo sería invocar la más terrible maldición del Libro sobre vosotros y vuestras generaciones.

¡Espíritu del Libro, Recuerda!

EL TEXTO MAGAN

Los versos que siguen provienen del texto secreto de algunos de los sacerdotes del culto, que es lo único que queda de la Vieja Fe que existió antes de que se construyera Babilonia. Originalmente, estaban escritos en su lengua, pero yo los he traducido al Habla Dorada de mi país, de modo que podáis comprenderlos. Descubrí este texto en mi primer peregrinar por la región de las Siete Ciudades Legendarias de UR, que ya no existen más, y narra la Guerra entre los Dioses, que tuvo lugar en un tiempo que está más allá de la memoria del Hombre. Aquí se describen los horrores y espantos que el Sacerdote encontrará en sus Ritos, sus motivos, naturalezas y Esencias. Y el Número de las Líneas es sagrado, las Palabras son sagradas, y representan un encantamiento potente contra los Malignos. Algunos Magos del país los escriben en pergaminos o en arcilla, o en potes o en el aire, con el fin de que sean, a partir de entonces, eficaces y para que los Dioses recuerden las palabras de la Alianza.

Yo las copié en mi lengua y las conservé con lealtad durante estos años; mi propia copia me acompañará al lugar al que iré cuando mi Espíritu me sea arrebatado de mi cuerpo. ¡Pero prestadle mucha atención a estas palabras, y recordad! Porque el recuerdo es la magia más importante y potente, siendo el Recuerdo de las Cosas Pasadas y el Recuerdo de las Cosas Futuras, que significan la misma Memoria. No mostréis este texto a los no

iniciados, ya que ha causado locura, tanto en hombres como en animales.

El Texto:

EL TEXTO MAGAN

¡Escuchad, y Recordad!
¡En el Nombre de ANU, Recordad!
¡En el Nombre de ENLIL, Recordad!
¡En el Nombre de ENKI, Recordad!
Cuando en las Alturas el Cielo no había sido nombrado,
La Tierra no había sido nombrada,
Y nada existía salvo los Mares de ABSU,
El Antiguo,
Y MUMMU TIAMAT, la Antigua
Que les dio luz a todos,
Sus Aguas como Un Agua,
En ese momento, antes de que surgieran los Dioses Mayores,
No invocados por Nombre,
Sus destinos desconocidos e indeterminados,
Fue cuando los Dioses fueron formados dentro de los Antiguos.
LLMU y LLAAMU nacieron y fueron llamados por Nombre,
Y durante Eras crecieron en edad y porte.
ANSHAR y KISHAR vieron la luz,
Y trajeron a ANU,
Quien tuvo a NUDIMMUD, Nuestro Señor ENKI,
Que no tiene rival entre los Dioses.
¡Recordad!
Los Antiguos se juntaron,
Perturbaron a TIAMAT, la Antigua, a medida que se agrupaban.
Sí, perturbaron el vientre de TIAMAT
Con su Rebelión en la morada del Cielo.
ABSU no pudo mitigar su clamor,
TIAMAT quedó muda ante sus modos.
Sus actos fueron horribles hacia los Antiguos.

ABSU se levantó para matar con sigilo a los Dioses Mayores.

Con encantamiento y hechizo mágicos luchó ABSU,
Pero fue muerto por la hechicería de los Dioses Mayores.
Y fue su primera victoria.
Su cuerpo fue depositado en el espacio vacío.
En una grieta de los cielos,
Oculto
Pero su sangre clamó en la Morada del Cielo.

TIAMAT,
Encolerizada,
Llena con un Acto Maligno,
Dijo:
Creemos Monstruos
Para que partan y luchen
Contra estos Hijos de la Iniquidad,
Los vástagos asesinos que han destruido
A un Dios.
HUBUR se levantó, ella que ha diseñado todas las cosas,
Poseedora de una Magia como la de Nuestro Señor.
Añadió armas sin par a los arsenales de los Antiguos,
Dio a luz a Monstruos-Serpientes
De dientes afilados y largos colmillos,
Llenó sus cuerpos con veneno en vez de sangre,
Y a los rugientes dragones los recubrió con Terror,
Los coronó con Halos, convirtiéndolos en Dioses,
De modo que aquel que los contemple, perecerá,
Y así, cuando alcen sus cuerpos,
Nadie pueda hacerlos retroceder.
Llamó a la Víbora, al Dragón y al Toro Alado,
Al Gran León, al Perro-Loco y al Hombre-Escorpión.
Poderosos Demonios rabiosos, Serpientes con Plumas, el Hombre-Caballo,
Con armas que desconocen el perdón,
Intrépidos en la Batalla,
Encantados con los hechizos de la magia antigua,
...A Once de esta especie creó,

Y KINGU fue el Líder de los Esbirros.

¡Recordad!

ENKI,
Nuestro Señor,
Temiendo la derrota, llamó a su Hijo,
MARDUK.
Llamó a su Hijo,
El Hijo de la Magia,
Le reveló el Nombre Secreto,
El Número Secreto,
La Forma Secreta,
Con los cuales poder luchar
Contra los Antiguos
Y salir victorioso.

¡MARDUK KURIOS!
Estrella Más Brillante entre las Estrellas,
Dios Más Fuerte entre los Dioses,
Hijo de la Magia y la Espada,
Hijo de la Sabiduría y la Palabra,
Conocedor del Nombre Secreto,
Conocedor del Número Secreto,
Conocedor de la Forma Secreta,
Se armó con el Disco de Poder
Y montado en Carros de Fuego partió.
Con Voz atronadora invocó el Hechizo,
Con Llama Centelleante llenó su Cuerpo.
Dragones, Víboras, todos cayeron.
Leones, Hombres-Caballo, todos fueron muertos.
Las Poderosas Criaturas de HUBUR fueron muertas,
Los Hechizos, los Encantamientos, la Hechicería... fueron rotos.
Sólo TIAMAT sobrevivió.
La Gran Serpiente, el Enorme Gusano,
La Serpiente de dientes de hierro,

La Serpiente de garra afilada,
La Serpiente con Ojos de Muerte,
Se lanzó sobre MARDUK
Con un rugido,
Con una maldición
Se lanzó sobre él.
MARDUK atacó con el Disco de Poder,
Cegó los Ojos de la Muerte de TIAMAT.
El Monstruo se revolvió y alzó el lomo.
Atacó en todas direcciones,
Escupiendo antiguas palabras de Poder,
Gritando los antiguos encantamientos.
MARDUK volvió a atacar y sopló
Un Viento Maligno al interior de su cuerpo,
Llenando a la colérica y perversa Serpiente.
MARDUK disparó entre sus fauces
La flecha Encantada con la Magia de ENKI.
MARDUK atacó de nuevo y cortó
La cabeza de TIAMAT, separándola del cuerpo.

Y todo fue silencio.

¡Recordad!

MARDUK,
Victorioso,
Cogió las Tablas del Destino
Por propia voluntad
Y las colgó alrededor de su cuello.
El aclamado de los Dioses Mayores fue él.
El primero entre los Dioses Mayores fue él.
En dos partió a la rota TIAMAT
Y creó los cielos y la tierra,
Con un Pórtico para mantener Fuera a los Antiguos.
Con un Pórtico cuya Llave está oculta para siempre,
Salvo para los Hijos de MARDUK,

Salvo para los Seguidores de Nuestro Señor,
ENKI,
Primero en Magia entre los Dioses.
De la Sangre de KINGU creó al Hombre.
Construyó Torres de Guardia para los Dioses Mayores,
Fijando sus cuerpos astrales como constelaciones,
Para que pudieran vigilar el Pórtico de ABSU.
El Pórtico de TIAMAT ellos guardan,
El Pórtico de KINGU ellos supervisan,
El Pórtico cuyo Guardián es IAK SAKKAK ellos sujetan.
Todos los Poderes Mayores resisten
La Fuerza del Arte Antiguo,
El Hechizo Mágico de los Más Antiguos,
el Encantamiento del Poder Primario,
La Montaña KUR, la Diosa Serpiente,
La Montaña MASHU, la de la Magia,
El Muerto KUTULU, muerto pero soñando,
TIAMAT, Muerta pero soñando,
ABSU, KINGU, Muertos pero soñando.
¿Volverán a aparecer sus generaciones?

NOSOTROS SOMOS LOS PERDIDOS,
Desde un Tiempo anterior al Tiempo,
De una Tierra más allá de las Estrellas,
De una Era en la que ANU caminaba la tierra
En compañía de Ángeles Resplandecientes.
Hemos sobrevivido a la primera Guerra
Entre los Poderes de los Dioses;
Y hemos visto la cólera de los Antiguos,
Ángeles Oscuros,
Que se desahogaron sobre la Tierra.
PERTENECEMOS A UNA RAZA QUE ESTÁ MÁS ALLÁ DE LOS VAGABUNDOS DE LA NOCHE.
Hemos sobrevivido a la Era en la que ABSU gobernaba la Tierra,
Y el Poder destruyó a nuestras generaciones.

Hemos sobrevivido en las cimas de las montañas
Y bajo las montañas,
En alianza, hemos hablado con los Escorpiones
Y fuimos traicionados.
Y TIAMAT nos prometió no atacarnos nunca más
Con agua y con viento.
Pero los Dioses son desmemoriados.
Bajo los Mares de NAR MATTARU,
Bajo los Mares de la Tierra, NAR MATTARU,
Bajo el Mundo yace durmiendo
El Dios de la Ira, Muerto pero Soñando.
¡El Dios CUTHALU, Muerto pero Soñando!
¡El Señor de KUR, quieto pero atronador!
¡La Espada de Un Ojo, fría pero ardiente!

Aquel que lo despierte, invoca la antigua
Venganza de los Dioses Mayores,
De los Siete Gloriosos Dioses,
De las Siete Gloriosas Ciudades,
Sobre sí y sobre el Mundo.
Una vieja venganza...

Sabed que nuestros años son los años de la Guerra
Y que nuestros días se miden como batallas,
Y cada hora es una Vida
Perdida a favor del Exterior.
A favor de aquellos que Fuera
Han construido casas sepulcrales
Para alimentar a los demonios de TIAMAT.
Y que la sangre de los más débiles aquí,
Es una libación para TIAMAT
Reina de los Profanadores,
Provocadora de Dolor.
Y para invocarla a ella
Ha de derramarse en una piedra
El Agua Roja de la Vida,

Y golpear la piedra con una espada
Que haya matado a once hombres,
Sacrificios a HUBUR,
De modo que el golpe resuene
Y despierte a TIAMAT de Su sueño,
de su sueño en las Cavernas
de la Tierra.

Y que nadie se atreva a suplicar más,
Porque invocar a la Muerte es recitar
La oración final.

II
Sobre las Generaciones de los Antiguos

UTUKK XUL
Lo relatos de las generaciones
De los Antiguos aquí transcritas,
De las generaciones de los Antiguos
Aquí recordadas.
Frío y lluvia que erosionan todo,
Son los Espíritus Malignos
Surgidos de la creación de ANU.
Dioses de la Plaga,
PAZUZU,
Y los amados hijos de ENG,
Los Vástagos de NINNKIGAL,
Que asolan las alturas
Y traen destrucción aquí abajo.
Son los Hijos del Mundo Subterráneo,
Que rugen en las alturas
Y farfullan asquerosamente abajo:
Son el amargo veneno de los Dioses.
Las grandes tormentas dirigidas desde el cielo,
Eso son.

El Búho, Mensajero de los UGGI,
Señor de la Muerte,
Eso son.
SON LOS HIJOS
NACIDOS DE LA TIERRA
SURGIDOS DE LA CREACIÓN DE ANU.

Los muros más altos,
Los muros más gruesos,
Los muros más fuertes.
Como un diluvio van
De casa a casa.
Destruyen,
Ninguna puerta puede mantenerlos fuera.
Ningún cerrojo los hace retroceder.
Se deslizan a través de las puertas como serpientes.
Entran a través de los cerrojos como vientos,
Arrancando a la esposa del abrazo del marido,
Cogiendo al hijo de las entrañas del hombre,
Desterrando al hombre de su hogar, de su tierra.
SON EL DOLOR ABRASADOR
QUE SE PEGA A LA ESPALDA DEL HOMBRE.

SON LOS PROFANADORES.
El espíritu de la ramera que murió en las calles,
El espíritu de la mujer que murió al dar a luz,
El espíritu de la mujer que murió, llorando, con un bebé sobre el pecho,
El espíritu de un hombre maligno,
Uno que asola las calles
O uno que asola el lecho.
¡Son Siete!
¡Siete son!
Esos Siete nacieron en las Montañas de MASHU,
Llamada Magia.
Moran en el interior de las Cavernas de la Tierra,

Entre los lugares desolados de la Tierra viven,
Entre los lugares que hay
En los Lugares,
Desconocidos en el cielo y en la tierra.
Forman en terror,
Entre los Dioses Mayores no existe el conocimiento de ellos,
Carecen de nombre,
Tanto en el cielo
como en la tierra.
Cabalgan sobre la Montaña del Crepúsculo
Y en la Montaña del Amanecer gritan.
Se arrastran a través de las Cavernas de la Tierra,
Entre los desolados lugares de la Tierra yacen.
En ningún lugar se los conoce.
Ni en el cielo
Ni en la Tierra
Se los descubre,
porque su lugar se encuentra fuera de nuestro lugar,
Y entre los ángulos de la Tierra
Yacen a la espera,
Agazapados para el Sacrificio.
SON LOS HIJOS DEL MUNDO SUBTERRÁNEO.

Cayendo como lluvia desde el cielo,
Elevándose como niebla desde la tierra,
Las puertas no los detienen,
Los cerrojos no los detienen,
Se deslizan por entre las puertas como serpientes,
Entran por las ventanas como el viento.
IDPA son, entrando por la cabeza.
NAMTAR son, entrando por el corazón.
UTUK son, entrando por la frente.
ALAL son, entrando por el pecho.
GIGIM son, entrando por las entrañas.
TELAL son, aferrando la mano.
URUKU son, Larvas gigantes que se alimentan de la Sangre.

¡Siete son!
¡Son Siete!
Se apoderan de todas las torres,
Desde UR hasta NIPPUR,
Pero UR no los conoce,
Y NIPPUR tampoco los conoce.
Han hecho caer la ciudad más poderosa
De todas las Ciudades del Hombre,
Pero el hombre no los conoce,
Y las Ciudades tampoco los conocen.
Han talado los bosques del Este
E inundado las Tierras del Oeste,
Pero el Este no los conoce,
Y el Oeste tampoco los conoce.
Son una mano que aferra el cuello
Pero el cuello no los conoce
Y el hombre tampoco los conoce.
Sus palabras no están Escritas,
Sus números son Desconocidos,
Sus formas son todas las Formas,
Sus moradas
Los lugares desolados donde se realizan sus Ritos.
Sus moradas
El acoso a un hombre donde se ha ofrecido un sacrificio.
Sus moradas
Las tierras aquí,
Las ciudades aquí,
Y las tierras entre las tierras,
Las ciudades entre las ciudades,
En espacios que jamás caminara un hombre.
En KURNUDE,
El país del que ningún viajero retorna.
En EKURBAD,
En el altar del Templo de los muertos.
Y en GI UMUNA,
En el pecho de su Madre,

En los Cimientos del CAOS.
¡En el ARALIYA de MUMMU-TIAMAT
Y en los Pórticos
De IAK SAKKAK!

¡ESPÍRITU DEL AIRE, RECURDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

III
Sobre las Generaciones Olvidadas del Hombre

¿Y no fue el hombre creado de la sangre de KINGU,
Comandante de las hordas de los Antiguos?
¿No posee el hombre en su espíritu
La semilla de la rebelión contra los Dioses Mayores?
Y la sangre del hombre es la Sangre de la Venganza.
Y la sangre del hombre es el Espíritu de la Venganza.
Y el Poder del Hombre es el Poder de los Antiguos
Y ésta es la Alianza,
Porque, ¡mirad!, los Dioses Mayores Poseen el Signo
Por el cual los Poderes de los Antiguos son devueltos.
Pero el Hombre posee el Signo
Y el Número
Y la Forma
Para invocar la Sangre de sus Padres.
Y ésta es la Alianza.
Creados por los Dioses Mayores
De la Sangre de los Antiguos,
El Hombre es la Llave con la cual
Se puede abrir el Pórtico de IAK SAKKAK,
A través del cual los Antiguos
Buscan su Venganza
Sobre la faz de la Tierra
Contra los descendientes de MARDUK.
Porque lo nuevo

Vino de aquello que es viejo,
Y lo que es viejo
Reemplazará aquello que es nuevo,
¡Y una vez más los Antiguos
Gobernarán sobre la faz de la Tierra!
¡Y también ésta es la Alianza!

IV
Sobre el Sueño de ISHTAR

E ISHTAR,
Reina del Cielo,
Luz Brillante de las Noches,
Señora de los Dioses,
Proyectó su mente en aquella dirección,
Desde Arriba proyectó su mente,
Hacia Abajo proyectó su mente,
Al Abismo,
Fuera de los Pórticos de los Vivos
Para atravesar los Pórticos de la Muerte,
Fuera de las Tierras que conocemos,
Hacia las Tierras que desconocemos,
A la Tierra Sin Retorno,
A la Tierra de la Reina ERESHKIGAL.
ISHTAR, Reina de los Cielos, proyectó su mente,
ISHTAR, Hija de SIN, emprendió la marcha
A la Tierra Negra, la Tierra de CUTHA.
Marchó
Y puso su pie en la Casa Sin Retorno,
En el Camino del que nadie Retorna
Ella puso el pie.
En la Caverna siempre a oscuras,
Donde cuencos de arcilla se amontonan sobre el altar,
Donde los cuencos de arcilla son la comida
de los residentes vestidos sólo con alas.

A ABSU ISHTAR partió ella.
Allí donde duerme el terrible CUTHALU
ISHTAR partió.

El Observador
Permaneció en su lugar.
El Observador
NINNGHIZHIDDA
Permaneció en su lugar.
E ISHTAR le habló:

¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente de la Profundidad!
¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente Cornuda de la Profundidad!
¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente Emplumada de la Profundidad!
¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Recuerda!
¡En el nombre de nuestro Padre antes del Vuelo, ENKI, Señor y Amo de Magos,
Abre el Pórtico para que pueda entrar!
Abre,
Si no quieres que ataque el Pórtico,
Si no quieres que rompa sus barras
Si no quieres que ataque la Barrera,
Si no quieres que tire sus paredes por la fuerza,
Abre el Pórtico.
¡Abre bien el Pórtico
Si no quieres que haga que los Muertos se levanten!
¡Levantaré a los Muertos!
¡Haré que los Muertos se levanten y devoren a los vivos!
¡Abre el Pórtico
Si no quieres que los Muertos superen en número a los Vivos!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Abre!

NINNGHIZHIDDA,
La Gran Serpiente,
Se irguió
Y le respondió a
ISHTAR:

Señora,
Reina entre los Dioses,
Iré ante mi Señora
ERESHKIGAL,
Ante la Reina de la Muerte,
Y os anunciaré.

Y NINNGHIZHIDA,
Serpiente Cornuda,
Se acercó a la Dama ERESHKIGAL
Y dijo:
¡Mirad, ISHTAR, Vuestra Hermana,
Reina entre los Dioses,
Se encuentra ante el Pórtico!
Hija de SIN, Señora de ENKI,
Ella espera.

Y ERESHKIGAL empalideció de miedo.
Las Aguas Oscuras se agitaron.

Ve, Observador del Pórtico.
Ve, NINNGHIZHIDDA, Observador del Pórtico,
Abrelo para ISHTAR,
Y trátala tal como está escrito
En la Antigua Alianza.

Y NINNGHIZHIDDA quitó el cerrojo
Y la Oscuridad cayó sobre ISHTAR.
Las Aguas Oscuras se alzaron y portaron a la Diosa de la Luz
Hacia los Reinos de la Noche.

Y la Serpiente habló:
Entrad,
Reina del Cielo del Gran Arriba,
Para que KUR se alegre,
Para que CUTHA pueda alabaros,
Para que KUTU pueda sonreír.
Entrad,
Para que KUTULU quede satisfecho con Vuestra presencia.

E ISHTAR entró.

Y hay Siete Pórticos y Siete Decretos.

Y en el Primer Pórtico

NINNGHIZHIDDA quitó la corona,
La Gran Corona de Su cabeza y se la llevó,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Serpiente, me has quitado mi Primera Joya?
Y la Serpiente contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Señora de KUTU.
Atravesad el Primer Pórtico.

En el Segundo Pórtico

NINNGHIZHIDDA le quitó la Vara,
La Vara de Lapislázuli cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, NETI, me has quitado mi Segunda Joya?
Y NETI respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Dama de KUTU.
Atravesad el Segundo Pórtico.

En el Tercer Pórtico

NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
Las Joyas que tenía alrededor del cuello cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Guardián del Pórtico, me has quitado mi Tercera Joya?
Y el Guardián del Pórtico contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Dama de KUTU.
Atravesad el Tercer Pórtico.

En el Cuarto Pórtico

NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
Las Joyas de su pecho cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Guardián del Exterior, me has quitado mi Cuarta Joya?
Y el Guardián contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Dama de KUTU.
Atravesad el Cuarto Pórtico.

En el Quinto Pórtico

NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
El Cinturón de Joyas alrededor de su cintura cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Observador de la Entrada Prohibida, me has quitado mi Quinta Joya?
Y el Observador respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,

Las Reglas de la Dama de KUTU.
Atravesad el Quinto Pórtico.

En el Sexto Pórtico

NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas,
Las Joyas alrededor de sus muñecas,
Y las Joyas que rodeaban sus tobillos cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, NINNKIGAL, me has quitado mi Sexta Joya?
Y NINNKIGAL respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Dama de KUTU.
Atravesad el Sexto Pórtico.

En el Séptimo Pórtico

NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas
Las Túnicas Enjoyadas de ISHTAR cogió,
E ISHTAR, sin protección, sin seguridad,
ISHTAR, sin talismán o amuleto, preguntó:
¿Por qué, Mensajero de los Antiguos, me has quitado mi Séptima Joya?
Y el Mensajero de los Antiguos replicó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Dama de KUTU.
Atravesad el Séptimo Pórtico y contemplad el Mundo Subterráneo.

ISHTAR había descendido a la Tierra de KUR,
A las Profundidades de CUTHA había bajado.
Habiendo perdido sus Siete Talismanes de los Mundos Superiores,
Habiendo perdido sus Siete Poderes de la Tierra de los Vivos,

Sin Comida de Vida o Agua de Vida,
Apareció ante ERESHKIGAL, Señora de la Muerte.
ERESHKIGAL gritó ante su presencia.

ISHTAR levantó Su Brazo.
ERESHKIGAL invocó a NAMMTAR,
El Mago NAMMTAR,
Con estas palabras le habló:
¡Ve! ¡Aprésala!
¡Sujétala a la Oscuridad!
¡Encadénala en el Mar debajo de los Mares!
¡Lanza contra ella a los Siete ANNUNNAKI!
¡Lanza contra ella los Sesenta Demonios!
¡Contra sus ojos, los demonios de los ojos!
¡Contra sus costados, los demonios de los costados!
¡Contra su corazón, los demonios del corazón!
¡Contra sus pies, los demonios de los pies!
¡Contra su cabeza, los demonios de la cabeza!
¡Contra todo su cuerpo, los demonios de KUR!

Y los demonios, desde todos los ángulos, se lanzaron sobre ella.

Y los ANNUNNAKI, Terribles Jueces,
Siete Señores del Mundo Subterráneo,
La rodearon:
Los Dioses sin Rostro de ABSU,
Ellos la miraron,
La observaron con el Ojo de la Muerte,
Con la Mirada de la Muerte
La mataron
Y la colgaron como una cadáver en la estaca
Y los sesenta demonios desgarraron sus miembros de los costados,
Sus ojos de su cabeza,
Sus orejas de su cráneo.

ERESHKIGAL se regocijó.
El ciego AZAG-THOTH se regocijó.
IAK SAKKAK se regocijó.
ISHNIGGARAB se regocijó.
KUTULU se regocijó.
Los MASKIM alabaron a la Reina de la Muerte.
Los GIGIM alabaron a ERESHKIGAL, Reina de la Muerte.

Y los Dioses Mayores quedaron dominados por el temor.

Nuestro Padre, ENKI,
Señor de la Magia,
Al recibir noticias de NINSHUBUR,
Sirviente de ISHTAR,
Se entera del Sueño de ISHTAR
En la Casa de la Muerte,
De cómo GANZIR ha sido abierto,
Cómo el Rostro del Abismo
Abrió sus fauces
Y se tragó a la Reina del Cielo,
Reina del Sol Naciente.

Y ENKI invocó la presencia de arcilla,
Y ENKI invocó la presencia del viento.
Y de la arcilla y del viento
ENKI creó a dos Elementales.
Creó al KURGARRU, Espíritu de la Tierra,
Y creó al KALATURRU, Espíritu de los Mares.
Al KURGARRU le dio la Comida de la Vida;
Al KALATURRU le dio el Agua de la Vida,
Y a estas imágenes habló con voz alta:
Levántate, KURGARRU, Espíritu de la Tierra;
Levántate, KALATURRU, Espíritu de los Mares;
Levantaos e id al Pórtico GANZIR,
Al Pórtico del Mundo Subterráneo,
La Tierra Sin Retorno.

Posad vuestros ojos allí
Y los Siete Pórticos se os abrirán.
Ningún hechizo os mantendrá fuera
Porque mi Número está sobre vosotros.
Coge la bolsa de la Comida de la Vida,
Coge la bolsa del Agua de la Vida,
Y ERESHKIGAL no os hará ningún daño,
ERESHKIGAL no levantará el brazo contra vosotros,
ERESHKIGAL NO TENDRÁ PODER SOBRE VOSOTROS.

Encontrad el cadáver de INANNA.
Encontrad el cadáver de ISHTAR, nuestra Reina,
Y rociad la Comida de la Vida Sesenta Veces,
Y rociad el Agua de la Vida Sesenta Veces,
Sesenta Veces la Comida de la Vida y el Agua de la Vida
Rociad sobre su cuerpo
Y en verdad que
ISHTAR se levantará.

Con alas gigantescas
Y escamas como las de serpientes
Los dos elementales volaron hacia el Pórtico.
Invisibles,
NINNGHIZHIDDA no los vio.
Invisibles,
Pasaron ante los Siete Observadores;
Con velocidad entraron en el Palacio de la Muerte
Y allí contemplaron varias cosas terribles.

Allí estaban los demonios de todo el Abismo.
Muertos pero soñando colgaban de las paredes
De la Casa de la Muerte.
Sin caras y terribles,
Los ANNUNNAKI miraron,
El ciego y loco AZAG-THOTH se irguió,
El ojo en el Trono se abrió,

Las Aguas Oscuras se agitaron,
Los Pórticos de Lapislázuli refulgieron.
En la oscuridad,
Monstruos invisibles,
Nacidos en el Amanecer de las Eras,
Nacidos en la Batalla de MARDUK y TIAMAT,
Creados por HUBUR,
Con el Signo de HUBUR,
Conducidos por KINGU...

Volaron veloces
A través del Palacio de la Muerte,
Sólo deteniéndose ante el cadáver de ISHTAR.

La Hermosa Reina,
Señora de Dioses,
Señora de todas las Rameras de UR,
La que Brilla en los Cielos,
Amada de ENKI,
Colgaba y se desangraba
De mil heridas fatales.

ERESHKIGAL,
Sintiendo su presencia,
Gritó.

KURGARRU,
Armado con Fuego,
Miró a la Reina de los Cadáveres
Con el Rayo de Fuego.

KALATARRU,
Armado con la Llama,
Miró a la Reina de las Tumbas
Con los Rayos de la Llama.

Y ERESHKIGAL,
Poderosa en CUTHA,
Apartó el rostro.

Sobre el cadáver de INANNA
Sesenta Veces rociaron
El Agua de la Vida de ENKI.
Sobre el cadáver de ISHTAR
Sesenta Veces rociaron
La Comida de la Vida de ENKI.

Sobre el cadáver
Que colgaba de una estaca
Dirigieron el Espíritu de la Vida.

INANNA SE LEVANTÓ.

Las Aguas Oscuras se agitaron y se encresparon.

AZAG-THOTH gritó sobre su trono.
CUTHALU salió de su sueño.
ISHNIGARRAB huyó del Palacio de la Muerte.
IAK SAKKAK tembló de miedo y odio.
Los ANNUNNAKI huyeron de sus tronos.
El Ojo sobre el Trono partió raudo.
ERESHKIGAL rugió y llamó a NAMMTAR.
Al Mago NAMMTAR llamó,
Pero no para perseguirlos
Sino para protegerla.

INANNA ascendió del Mundo Subterráneo.

Con los alados elementales huyó de los Pórticos,
De GANZIR y NETI ella huyó.
Y en verdad
Que los Muertos huían delante de ella.

Cuando atravesaron el Primer Pórtico,
ISHTAR recuperó sus túnicas enjoyadas.

Cuando atravesaron el Segundo Pórtico,
ISHTAR recuperó sus brazaletes enjoyados.

Cuando atravesó el Tercer Pórtico,
ISHTAR recuperó su cinturón enjoyado.

Cuando atravesó el Cuarto Pórtico,
ISHTAR recuperó su collar enjoyado.

Cuando atravesó el Quinto Pórtico,
ISHTAR recuperó su Cinturón de Joyas.

Cuando atravesó el Sexto Pórtico,
ISHTAR recuperó su Vara de Lapislázuli.

Cuando atravesó el Séptimo Pórtico,
ISHTAR recuperó su Corona enjoyada.

Y los Demonios se levantaron,
Y los Espíritus de los Muertos,
Y salieron con ella por los Pórticos,
Sin mirar a derecha o izquierda,
Caminando delante y detrás,
Salieron con ISHTAR del Pórtico de GANZIR,
Fuera del Mundo Subterráneo la acompañaron,
Y ERESHKIGAL,
Desdeñada Reina del Abismo en el que Todo Está Ahogado,
Pronunció una Maldición,
Solemne y Poderosa,
Contra la Reina del Sol Naciente,
Y NAMMTAR le dio forma.

Cuando el Amante de ISHTAR,
Amado de la Reina del Cielo,
Caiga delante de mí,
Atraviese el Pórtico de GANZIR
Hacia la Casa de la Muerte;
Cuando con él venga la gente gimoteante,
La mujer que llora y el hombre que se lamenta,
Cuando DUMUZI haya sido muerto y enterrado,
¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL INCIENSO!

V
Por lo tanto, no te agaches

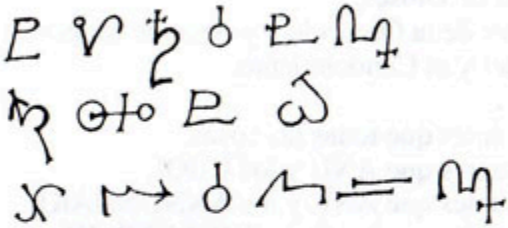
Hacia el Mundo que Brilla Oscuro,
Donde ABSU yace en Aguas Oscuras
y CUTHALU duerme y sueña.

No te agaches,
Porque hay un Abismo bajo el Mundo,
Al que se llega con una Escalera
Que tiene Siete Escalones;
Al que se llega por un Sendero
Que tiene Siete Pórticos,
Donde se halla
El Trono
De una Fuerza Maligna y Fatal.
De las Cavidades del Mundo
Surge el Demonio Maligno,
El Dios Maligno,
El Genio Maligno,
El Engañador Maligno,
El Fantasma Maligno,
El Diablo Maligno,
La Larva Maligna,

Que no muestran Signos verdaderos
A ningún Hombre mortal.

¡Y LOS MUERTOS SE LEVANTARÁN
Y OLERÁN EL INCIENSO!

EL TEXTO URILIA



El siguiente es el Texto de URILIA, el Libro del Gusano. Contiene las fórmulas con las cuales los Destructores realizan sus Ritos. Son las oraciones de los engañadores, de los que yacen a la espera, de los espíritus ciegos del Caos, el mal más antiguo.

Estos encantamientos son recitados por los sacerdotes ocultos y las criaturas de estos poderes, derrotados por los Dioses Mayores y los Siete Poderes, conducidos por MARDUK, apoyado por ENKI y todas las Huestes de los IGIGI; vencedores de la Vieja Serpiente, el Gusano Antiguo, TIAMAT, el ABISMO, también llamada KUTULU, el Dios-Cadáver, muerto por la cólera de MARDUK y la Magia de ENKI, pero que no yace muerto, sino soñando; es aquel al que los sacerdotes secretos, iniciados en los Ritos Negros, cuyos nombres están escritos para siempre en el Libro del Caos, pueden invocar si saben cómo hacerlo.

Estas palabras no han de serles enseñadas a ningún hombre, ¡o la Maldición de ENKI caerá sobre vosotros!

Así son las Palabras:

IA
IA
IA
IO
IO
IO
SOY el Dios de Dioses,
SOY el Señor de la Oscuridad, y Amo de Magos,
SOY el Poder y el Conocimiento,

SOY desde antes que todas las cosas.
SOY desde antes que ANU y los IGIGI,
SOY desde antes que ANU y los ANNUNNAKI,
SOY desde antes que los Siete SHURUPPAKI
SOY desde antes que todas las cosas.

SOY desde antes que NINNURSAK y la TABLA de LENKI,
SOY desde antes que todas las cosas.

SOY desde antes que INANNA e ISHTAR,
SOY desde antes que NANNA y UDDU,
SOY desde antes que ENDUKUGGA y NINDUKUGGA,
SOY desde antes que ERESHKIGAL,
SOY desde antes que todas las cosas.
Antes de MÍ no se hizo Nada que fuera hecho.

SOY desde antes que todos los dioses.
SOY desde antes que todos los días.
SOY desde antes que todos los hombres y las leyendas de los hombres.

SOY el ANTIGUO.

NINGÚN HOMBRE puede buscar mi lugar de reposo.

Recibo al Sol por la noche y a la Luna por el día.
SOY el que recibe el sacrificio de los Peregrinos.
Las Montañas del Oeste me cubren.
Las Montañas de la Magia me cubren.

SOY LA ANTIGÜEDAD DE LOS DÍAS.

SOY desde antes que ABSU.
SOY desde antes que NAR MARRATU.
SOY desde antes que ANU.
SOY desde antes que KIA.

SOY desde antes que todas las cosas.
¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡IA SAKKAKTH! ¡IAK SAKKAKH! ¡IA SHA XUL!
¡IA! ¡IA! ¡IA UTUKKU XUL!
¡IA! ¡IA ZIXUL! ¡IA ZIXUL!
¡IA KINGU! ¡IA AZBUL! ¡IA AZABUA! ¡IA XAZTUR! ¡IA HUBBUR!
¡IA! ¡IA! ¡IA!
¡BAXABAXAXAXAXABAXAXAXAXA!
¡KAKHTAKHTAMON IAS!

II. LAS ABOMINACIONES

Los terribles vástagos de los Antiguos pueden ser invocados por el sacerdote. A estos vástagos se los puede llamar y pedir que hagan las tareas que el sacerdote considere necesarias en su templo. Nacieron antes de todas las eras y moraron en la sangre de KINGU, y MARDUK no fue capaz de aislarlos por completo. Y moran en nuestro país, junto con nuestras generaciones, aunque nadie los puede ver. Esto lo enseñaron los sacerdotes de Babilonia, quienes ordenaron que estas fórmulas nunca fueron reveladas a nadie que no estuviera iniciado en nuestras formas, porque hacerlo representaría un pavoroso error.

Aunque viven más allá del Pórtico, se los puede invocar cuando MARDUK está distraído y duerme, en esos días en que no tiene poder, cuando el Gran Oso pende de su rabo, y en los cuatro trimestres del año que se computan desde entonces, y en los espacios entre estos Ángulos. En esos días, la Madre TIAMAT se encuentra inquieta, el cadáver KUTULU se sacude bajo la Tierra, y nuestro Señor ENKI está temeroso.

Preparad, entonces, el cuenco de TIAMAT, el DUR de INDUR, el Cuenco Perdido, el Cuenco Destrozado de los Sabios, invocando a los FIRIK de GID y a la Dama SHAKUGUKU, la Reina del Caldero. Recitad el Conjuro IA ADU EN I sobre él, y encended el Fuego en su interior, diciendo GBL cuando debáis, según su manera y forma.

Cuando el Fuego esté encendido y conjurado, podréis alzar

vuestra Daga, invocando la ayuda de NINKHARSAG, Reina de los Demonios, y de NINKASZI, la Reina Cornuda, y de NINNGHIZHIDDA, la Reina de la Vara Mágica, siempre de acuerdo con su manera y forma. Una vez que lo hayáis hecho, y realizado el sacrificio adecuado, después de abrir el Pórtico, podréis invocar al vástago que deseéis.

NO ABRÁIS EL PÓRTICO, SALVO EN EL MOMENTO ESPECIAL QUE HAYÁIS ESTABLECIDO EN EL INSTANTE DE LA APERTURA, Y NO PODRÁ QUEDAR ABIERTO NI UN MOMENTO DESPUÉS DEL PASO DE LA HORA DE TIAMAT, SI NO QUERÉIS QUE EL ABISMO SE ABRA POR TODA LA TIERRA, Y QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN PARA DEVORAR A LOS VIVOS, PORQUE ASÍ ESTÁ ESCRITO: HARÉ QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y DEVOREN A LOS VIVOS, LE DARÉ PODER A LOS MUERTOS SOBRE LOS VIVOS, DE MODO QUE LOS SUPEREN EN NÚMERO.

Después de que hayáis realizado lo necesario, llamado al Espíritu, le hayáis encomendado una misión, establecido una hora para el cierre del Pórtico y el retorno del Espíritu, no deberéis abandonar el lugar de la Llamada; deberéis quedaros allí hasta que el Espíritu regrese y el Pórtico se cierre.

El Señor de las Abominaciones es HUMWAWA de los Vientos del Sur, cuyo rostro es un amasijo de las entrañas de animales y hombres. Su aliento es el hedor del estiércol, y ningún incienso puede desterrar el olor del lugar donde ha estado HUMWAWA. Es el Ángel Oscuro de todo lo excretado, y de todo lo ácido. Y así como para todas las cosas llegará el momento de la descomposición, también HUMWAWA es el Señor del Futuro de todo lo que hay en la faz de la tierra, y el futuro de cualquier hombre se puede ver mirando la misma cara de este Ángel, siempre con cuidado de no respirar el perfume hórrido que es el olor de la muerte.

Y ésta es la Firma de HUMWAWA:

Y si HUMWAWA aparece ante el sacerdote, ¿no estará allí también el temido PAZUZU? Señor de todas las fiebres y plagas, sonriente Ángel Oscuro de los Cuatro Vientos, con cuernos, con genitales putrefactos, por los que aúlla de dolor a través de dientes afilados sobre las tierras de las ciudades sagradas para los APHKHALLU, incluso cuando el Sol y la Luna están en su punto más alto; incluso con los remolinos de arena y de viento, como en la inmovilidad vacía, y es el mago diestro quien puede desterrar a PAZUZU cuando se ha apoderado de un hombre, porque PAZUZU proviene de la muerte.

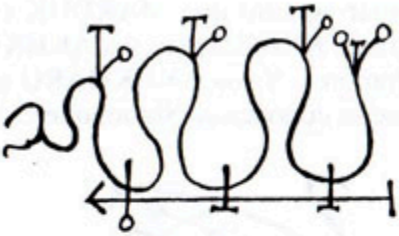
Sabed que HUMWAWA y PAZUZU son hermanos. HUMWAWA es el mayor, que cabalga sobre un silencioso y susurrante viento y reclama las bandadas para sí, señal por la que sabréis que PAZUZU vendrá.

Y éste es el Signo de PAZUZU, por el que está obligado a venir:

De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, no tiene sentido o beneficio alguno llamar a AZAG-THOTH, ya que está loco. Fue cegado en la Batalla, es el Señor del CAOS y el sacerdote encontrará poca utilidad en él. Además, es demasiado poderoso para ser controlado una vez que se le ha llamado, y ofrece una lucha violenta antes de ser enviado de regreso al Pórtico, por lo que sólo un mago fuerte y capaz puede atreverse a invocarlo. Por dicha razón, no se ofrece su sello.

De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, sólo KUTULU puede ser invocado, porque es el Señor Durmiente. El mago no puede esperar tener algún poder sobre él, pero se lo puede adorar y ofrecer los sacrificios adecuados, de forma que os perdone la vida cuando se eleve hacia la tierra. Y los momentos del sacrificio son los mismos que los del Durmiente MARDUK, porque es cuando KUTULU se mueve. Es el mismo Fuego de la Tierra y el Poder de Toda Magia. Cuando se una a las Abominaciones del Cielo, ¡TIAMAT volverá a gobernar la tierra!

Y éste es su Sello:



Y hay Cuatro Espíritus de los Espacios, y vienen sobre el Viento, y son Cosas del Viento y del Fuego. El Primero viene desde el Norte, se llama USTUR y tiene Forma Humana. Es el Más Antiguo de los Cuatro, y un Gran Señor del Mundo. El Segundo viene del Este, se llama SED y tiene la Forma de un Toro, pero con cara humana, y es muy poderoso. El Tercero viene del Sur, se llama LAMAS y tiene la Forma de un León, pero con cabeza humana, y gobierna las cosas de la Llama y del Viento Ardiente. El Cuarto viene del Oeste, se llama NATTIG y tiene la Forma de un Águila, pero con cuerpo humano, y sólo la cara y las alas de un Águila, con las garras de un Águila. Y viene desde el Mar y es un Gran Misterio.

Y desde Nuzku, sobre Uru, vienen, y no esperan, y están siempre presentes, y reciben a los Peregrinos en sus Estaciones. La Estación de SED es la de la Gran Noche, cuando se mata al Oso, y es el Mes de AIRU. La Estación de LAMAS es el Mes de ABU, y la de NATTIG en ARAHSHAMMA y, por último, la de USTUR en SHABATU. Así son los Cuatro Espíritus de los Cuatro Espacios, y sus Estaciones; moran entre los Espacios del Sol y no pertenecen a ellos, sino, así se dice, a las Estrellas de los mismos IGIGI, aunque no se sabe con certeza.

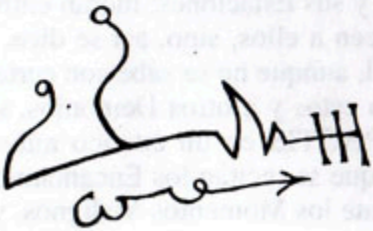
Para invocar a estos y a otros Demonios, se debe quemar la hierba AGLAOPHOTIS en un cuenco nuevo que tenga una grieta, al tiempo que se recitan los Encantamientos con voz clara. Debe ser durante los Momentos Malignos, y de Noche.

Y se puede invocar a los AKHKHARU, que succionan la sangre de un Hombre en su deseo de convertirse un Hombre, porque deben tomar aquello que MARDUK cogió al crear al Hombre, la Sangre de KINGU, pero los AKHKHARU jamás se convertirán en Hombres. Y los AKHKHARU pueden ser invocados, siempre que se conozca su Signo, que es éste:

Y los LALASSU pueden ser llamados, los que acosan los lugares del Hombre, buscando también convertirse en un Hombre, pero no se les debe hablar, si no se quiere que el Sacerdote se vea inundado por la locura y se convierta en un LALASSU viviente que deba ser muerto y, luego, su Espíritu exorcizado, porque es Maligno y sólo causa terror, sin que ningún bien pueda salir de él. Es como el LALARTÛ, y de la misma Familia, con la excepción de que el LALARTÛ estuvo vivo en una ocasión y se encuentra atrapado entre los Mundos, buscando Entrada en uno o en otro. No se le debe permitir Entrada en Este, porque es de constitución enferma y matará a las madres al dar a luz, igual que LAMASHTA, la Reina de la Enfermedad y la Miseria.

Los Signos por los que estas Cosas pueden ser llamadas son éstos, si el Sacerdote los necesita, pero sabed que no sigue la ley:

Éste es el Sello de los LALASSU:



Y éste es el Sello del LALARTU:

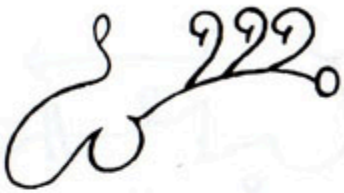
Y sabed que el MINU de ENKI es poderoso contra ellos, y contra todas las Operaciones de carácter Demoníaco, y con él se puede eliminar algunas de ellas. Por lo tanto, siempre ha de estar oculto.

Sabed que GELAL y LILIT son rápidos en acudir a la Llamada, invadiendo los lechos del Hombre, robando la Comida de la Vida y el Agua de la Vida para acelerar a los Muertos, pero sus esfuerzos son inútiles porque desconocen las fórmulas. Pero el Sacerdote tiene las Fórmulas, y la Comida de la Vida y el Agua de la Vida le pueden ser traídos por seres semejantes si los llama. Aunque ha de invocar a muchos, ya que después del paso de una décima parte de una Luna los Elementos están muertos.

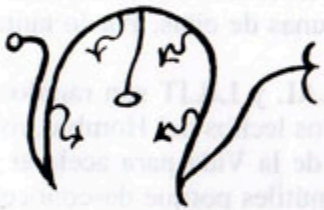
Y GELAL invade el lecho de una Mujer y LILIT el de un Hombre, y a veces seres malignos nacen de semejantes acosos, y como tales han de ser muertos, porque los hijos de GELAL son trabajadores naturales del ANTIGUO, pues tienen Su Espíritu; y los hijos de LILIT son iguales, pero nacen en lugares secretos que no son percibidos por el Hombre, y no es hasta el momento de su madurez que son destinados a caminar en los lugares del Hombre.

Y GELAL cabalga sobre el Viento, aunque a menudo LILIT viene en el Agua. Razón por la que ha de emplearse Agua en los Ritos, con el fin de que todo quede limpio luego.

El Signo de GELAL es así:

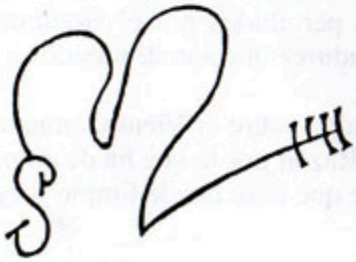


Y el Signo de LILIT es así:



Y XASTUR es una demonesa desagradable que mata a los Hombres mientras Duermen, y devora aquello que desea. Sobre ella no se puede decir más, ya que va contra la ley; pero sabed que los adoradores de TIAMAT la conocen bien, y que es amada por los Antiguos.

Éste es su Signo, por el cual podréis conocerla:



Más aún, sabed que las legiones de estos Malignos son incontables y se extienden por todos lados y todos los lugares, aunque no se las puede ver, excepto en ciertos momentos y por ciertas personas. Dichos momentos son los que se ha explicado antes, y las personas desconocidas, porque, ¿quién puede conocer a XASTUR?

Pero los Muertos siempre pueden ser invocados, y muchas veces están deseosos de levantarse; sin embargo, algunos son tercos y desean permanecer Donde se encuentran, y no acuden, salvo por los esfuerzos del Sacerdote, quien tiene poder, igual que ISHTAR, tanto en este Lugar como en el Otro. Y los Muertos han de ser llamados en las Cuatro Direcciones y en los Cuatro Espacios, porque, al no saber dónde Está, el Sacerdote ha de cerciorarse de que invoca en todas partes, pues el Espíritu puede hallarse en Vuelo.

Y también puede invocarse a un Dios Muerto; la fórmula es la que sigue. Debe ser pronunciada con claridad y en voz alta, sin cambiar una sola palabra, si no se quiere que el Espíritu del Dios os devore, ya que no hay Comida ni Bebida allá donde mora.

Y debe ser llamado en un lugar secreto, sin ventanas o con una ventana en un sólo sitio, situada en la Pared Norte, y la única luz que brille ha de ser la de una lámpara sobre el altar, y ésta no tiene por qué ser nueva, ni tampoco el altar, porque se trata de un Rito de Era y de los Antiguos, quienes no se preocupan por las cosas nuevas.

El altar debe ser una gran roca emplazada sobre la tierra, y se debe realizar un sacrificio aceptable para la naturaleza del Dios. En el momento de la Invocación, las aguas de ABSU hervirán, y KUTULU se agitará, pero a menos que sea su Tiempo, él no se Levantará.

Y éste es el Conjuro del Dios Muerto:

Que NAMMTAR abra mis ojos para que pueda ver...
Que NAMMTAR abra mis oídos para que pueda escuchar...

Que NAMMTAR abra mi nariz para que pueda sentir Su acercamiento.
Que NAMMTAR abra mi boca para que mi voz pueda ser oída en los rincones más lejanos de la Tierra.
Que NAMMTAR fortalezca mi mano derecha para que sea fuerte, para mantener al Muerto... bajo mi poder, bajo mi propio poder.
¡Te conjuro a ti, Oh, Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de Oscuridad, por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por las Palabras del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!
¡Te llamo y te invoco desde tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Llamo a tus ojos para que contemplen el Brillo de mi Vara, que está llena del Fuego de la Vida!

¡Te conjuro, Oh, Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por los Trabajos del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!
¡Por las Cuatro Columnas Cuadradas de Tierra que soportan el Cielo,
Que resistan a aquellos que desean dañarme!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Te llamo a ti y a tus oídos para que escuchen la Palabra que nunca se pronuncia, salvo por Tu Padre, el Más Viejo de Todos los que Conocen la Edad.
¡La Palabra que Sujeta y Comanda es mi Palabra!

¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡NNGI BANNA BARRA IA!
¡IARRUGISHGARRAGNARAB!

¡Te conjuro, Oh, Ancestro de los Dioses!

¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por los Trabajos del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, Por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!

¡Te invoco y te llamo desde Tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL INCIENSO!

Esto sólo ha de recitarse una vez, y si el Dios no aparece, no insistáis, y terminad el Rito tranquilamente, ya que ello significa que ha sido invocado en otra parte o se encuentra ocupado con algún Trabajo que más vale no interrumpir.

Y cuando hayáis puesto pan para que coma el muerto, recordad rociarlo con miel, pues le agrada a la Diosa Que Nadie Adora, Quien vaga por las calles durante la noche, entre los ladridos de los perros y los gemidos de los infantes, porque en Su época se construyó un Templo para Ella, y se le hicieron sacrificios de bebés para que salvara a la Ciudad de los Enemigos que moran en el exterior. El Número de niños muertos de esa manera es incontable y desconocido. Y Ella salvó aquella Ciudad, pero fue tomada poco después, cuando la gente dejó de ofrecerle infantes. Y cuando el pueblo volvió a ofrendárselos, justo en el momento del ataque, la Diosa les dio la espalda y huyó de su templo, adonde ya no retornó jamás. Y el Nombre de la Diosa ya no se conoce. Y Ella hace que los niños se sientan inquietos, y que lloren, y ésa es la razón por la que se ha de verter miel sobre el pan sagrado, porque está escrito:

Pan del Culto de los Muertos en su Lugar yo como
En la Corte preparada
Agua del Culto de los Muertos en su Lugar yo bebo
Una Reina soy, Quien para las Ciudades se ha convertido en una extraña
Aquella que viene de las Tierra Bajas en un bote hundido
Soy yo.

SOY LA DIOSA VIRGEN
HOSTIL A MI CIUDAD
UNA EXTRAÑA EN MIS CALLES
¡MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU GIRME EN!
Oh, Espíritu, ¿quién te entiende? ¿Quién te comprende?

Ahora bien, hay dos Encantamientos para los Antiguos transcritos aquí, que son bien conocidos para los Hechiceros de la Noche: aquellos que hacen imágenes y las queman bajo la Luna y otras Cosas. También queman hierbas ilícitas, e invocan Males tremendos, y, se dice, sus Palabras jamás son escritas. Pero éstas sí. Y se trata de Oraciones del Vacío y la Oscuridad, que despojan el espíritu.

Himno A los Antiguos

Están a la espera, los Grandes Antiguos.
Los cerrojos están caídos y los seguros puestos.
La multitud está quieta y la gente está quieta.
Los Dioses Mayores de la Tierra
SHAMMASH
SIN
ADAD
ISHTAR
Han ido a dormir al cielo.
No pronuncian juicios.
No toman decisiones.

Velada está la Noche.
El Templo y los Lugares Más Sagrados están quietos y oscuros.
El Juicio de la Verdad
El Padre del Sin Padre
SHAMMASH
Se ha retirado a su cámara.
¡Oh, Antiguos!
¡Dioses de la Noche!
¡AZABUA!
¡IAK SAKKAK!
¡KUTULU!
¡NINNGHIZHIDDA!
¡Oh, Brillante, GIBIL!
¡Oh, Guerrero, IRRA!
¡Siete Estrellas de Siete Poderes!
¡Estrella Siempre Brillante del Norte!
¡SIRIO!
¡DRACONIS!
¡CAPRICORNIO!
¡Prepárate y acepta
Este sacrificio que ofrezco
Qué sea aceptable
Para los Dioses Más Antiguos!

¡IA MASHMASHTI! ¡KAKAMMU SELAH!

Invocación de los Poderes

¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!
¡Espíritu de los Mares, Recuerda!
En los Nombres de los Más Secretos Espíritus de NAR
MARRATUK
Del Mar bajo los mares
Y de KUTULU
La Serpiente que duerme Muerta

Más Allá de las tumbas de los Reyes
Más allá de la tumba donde INANNA
Hija de los Dioses
Obtuvo Entrada a las Moradas Impías
De la demonesa de KUTHULETH

¡En SHURRUPAK, te llamo para que me ayudes!
¡En UR, te llamo para que me ayudes!
¡En NIPPUR, te llamo para que me ayudes!
¡En ERIDU, te llamo para que me ayudes!
¡En KULLAH, te llamo para que me ayudes!
¡En LAAGASH, te llamo para que me ayudes!
Levantaos, Oh, Poderes del Mar bajo los mares
De la tumba más allá de todas las tumbas
De la Tierra de TIL
A SHIN
NEBO
ISHTAR
SHAMMASH
NERGAL
MARDUK
ADAR

¡Casa del Agua de la Vida
Pálido ENNKIDU
Escúchame!

¡Espíritu de los Mares, Recuerda!

¡Espíritu de las Tumbas, Recuerda!

Con estos Encantamientos y con los otros, los hechiceros y las hechiceras invocan muchas cosas que dañan la vida del hombre. Y crean imágenes de cera, de harina y de miel, y de todos los metales, y las queman o las destruyen, y entonan las antiguas maldiciones, provocando así la caída de hombres, ciuda-

des y civilizaciones. Y causan plagas, porque invocan a PAZUZU. Y causan locuras, porque invocan a AZAG-THOTH. Y estos Espíritus vienen en el Viento, y algunos por la Tierra, arrastrándose. Ningún aceite o polvo basta para salvar a un hombre de esta iniquidad, a excepción de los exorcismos recitados por el hábil Sacerdote. Y trabajan bajo la Luna, no bajo el Sol, y bajo planetas más viejos que los que conocían los caldeos. Y en las cuerdas atan nudos, y en cada uno hay un hechizo. Si estos nudos se encuentran, pueden deshacerse y quemarse las cuerdas, quedando el hechizo roto, tal como se describe:

Y SUS HECHICERÍAS SERÁN COMO LA CERA DERRETIDA, Y DEJARÁN DE EXISTIR.

Y un hombre puede gritar: ¿Qué he hecho para que me caiga a mí y a mi generación semejante mal? Lo cual no significa nada, a excepción de que un hombre, al nacer, es de tristeza, pues es de la Sangre de los Antiguos, pero posee el Espíritu de los Dioses Mayores que le fue insuflado. Y su cuerpo va hacia los Antiguos, pero su mente se vuelve hacia los Dioses Mayores; ésta es la Guerra que siempre se librará hasta la última generación del hombre; porque el Mundo es antinatural. Cuando el Gran KUTULU se levante y salude a las Estrellas, entonces la Guerra habrá terminado y el Mundo será Uno.

Tal es la Alianza de las Abominaciones y el Fin de este Texto.

EL TESTIMONIO DEL ÁRABE LOCO

(Segunda parte)

¡UR! ¡NIPPUR!
¡ERIDU! ¡KULLAH!
¡KESH! ¡LAGASH!
¡SHURUPPAK SELAH!

Día de los Vivos, Sol Naciente
Día de Abundancia, misericordioso Sol
Día de Perfección, Gran Deleite
Día de Fortuna, Noche Brillante
¡Oh, Día Resplandeciente!
¡Oh, Día Risueño!
¡Oh, Día de Vida, Amor y Suerte!
¡Siete Viejos, Sabios Antiguos!
¡Siete Sagrados, Instruidos Antiguos!
¡Sed mis Guardianes, lustrosas Espadas!
Sed mis Observadores, pacientes Señores
Protegedme de los Rabishu
¡Oh, Resplandecientes, Espléndidos APHKALLHU!

¿A qué Dios he ofendido? ¿A qué Diosa? ¿Qué sacrificio he olvidado hacer? ¿Qué Maldad Desconocida he cometido, que mi muerte estará acompañada por los funestos aullidos de cien lobos?

¡Qué el corazón de mi Dios regrese a su lugar!

¡Qué el corazón de mi Diosa regrese a su lugar!
¡Qué el Dios que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué la Diosa que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué el corazón del Dios Desconocido regrese a su lugar por mí!
¡Qué el corazón de la Diosa Desconocida regrese a su lugar por mí!

He viajado por las Esferas, y las Esferas no me protegen. He descendido al Abismo, y el Abismo no me protege. He ascendido hasta las cimas de las montañas, y las montañas no me protegen. He caminado los Mares, y los Mares no me protegen.

Los Señores del Viento remolinean a mi alrededor y están coléricos. Los Señores de la Tierra se arrastran alrededor de mis pies y están coléricos. Los Espíritus me han olvidado.

Mi tiempo es breve y debo completar todo lo que pueda antes de ser llevado por la Voz que siempre llama. Los días de la Luna están contados sobre la tierra, y los del Sol, y yo desconozco el significado de esos presagios, pero eso es lo que son. Y los oráculos están marchitos, y las estrellas giran en sus lugares. Y los cielos parecen descontrolados, sin orden, y las esferas están torcidas y errantes.

Y el Signo de Zdaq flota sobre mi mesa de escritura, pero ya no soy capaz de leer las runas, pues esa Visión me falla. ¿Es así siempre? Y el Signo de Xastur se eleva detrás de mí, pero de él conozco el significado, aunque no puedo escribirlo, porque recibí el mensaje en Otra Parte.

Apenas puedo hablar para reconocer mi propia voz.

¡El Abismo se abre enorme ante mí! ¡Un Pórtico ha sido roto!

Sabed que se debe entrar en las Siete Esferas en su momento y en su época, una por vez, y siempre en su orden. Sabed que las Cuatro Bestias de los Espacios reclaman la sangre de los iniciados, cada una en su momento y en su época. Sabed que TIAMAT siempre busca elevarse a las estrellas, y cuando el Supe-

rior esté unido con el Inferior, entonces, una nueva Era vendrá a la Tierra, y la Serpiente estará completa, y las Aguas serán Una cuando en lo alto los cielos no hayan sido nombrados.

Recordad proteger el ganado del poblado y a vuestra familia. El Signo Mayor y el Signo de la Raza. Pero también el del Observador, si son lentos. En ese momento no ha de realizarse ningún sacrificio, porque la sangre se derramará por aquellos que han entrado, quienes los llamarán.

Recordad manteneros en terreno bajo, no alto, porque los Antiguos suben con facilidad a las cimas de los templos y de las montañas, desde donde pueden observar lo que han perdido la última vez. Y los sacrificios realizados en las cimas de esos templos son ignorados por Ellos.

Recordad que vuestra vida es agua que corre, no agua quieta, porque esta última es el lugar donde florece LILITU, y sus criaturas son los vástagos de Ellos, y adoran ante Sus altares, lugares que a vosotros os son desconocidos. Pero donde veáis una piedra erguida, allí estarán, pues así es su altar.

Recordad tallar los signos tal como yo os he dicho, sin cambiar marca alguna, si no queréis que el amuleto resulte una maldición para quien lo lleve. Sabed que la sal absorbe los efluvios malignos de las larvas, y resulta útil para limpiar los utensilios. No le habléis primero al demonio; dejad que él os hable primero. Y si lo hace, ordenadle que hable con claridad, con voz suave y agradable, y en vuestra lengua, porque, de lo contrario, os confundirá y os ensordecerá con su rugido. Y ordenadle que contenga su hedor para que no os debilite.

Recordad que el sacrificio no debe ser ni muy grande ni muy pequeño, pues si es demasiado pequeño el demonio no vendrá o, si viene, se encolerizará con vosotros, de modo que no hablará, aunque se lo ordenéis, porque ésa es la Alianza. Y si es demasiado grande, crecerá demasiado y muy rápido y será difícil de controlar. Un demonio así fue invocado por aquel Sacerdote de Jerusalén, ABDUL BEN-MARTU, y alimentado copiosamente con las ovejas de Palestina, llegando a adquirir unas proporciones aterradoras, hasta que lo devoró a él. Pero eso fue una

locura, porque Ben-Martu adoraba a los Antiguos, lo cual es ilícito, tal como está escrito.

Recordad que las Esencias de los Antiguos se encuentran en todas las cosas, pero que las Esencias de los Dioses Mayores están en todas las cosas que viven, lo cual os será de gran ayuda cuando llegue el momento.

Recordad el ARRA, en especial cuando tratéis con Aquellos de Fuego, pues sólo respetan eso, ninguna otra cosa más.

Recordad mantener pura la Luna.

Guardaos de los Cultos de Muerte, que son el Culto del Perro, el Culto del Dragón y el Culto del Macho Cabrío, porque son adoradores de los Antiguos, y por siempre están tratando de dejarlos entrar, pues poseen una fórmula de la que está prohibido hablar. Estos cultos no son fuertes, salvo en sus épocas, cuando los cielos se abren a ellos y a su raza. Y siempre habrá Guerra entre nosotros y la Raza de Draconis, porque ésta siempre fue poderosa en tiempos antiguos, cuando se construyeron los primeros templos en MAGAN, y extraían mucha fuerza de las estrellas, pero ahora son como Peregrinos de los Yermos, y moran en cuevas y en desiertos, y en todos los lugares solitarios donde han erigido piedras. Yo los he visto en mis viajes por todas las regiones donde los cultos antiguos florecieron en el pasado, donde ahora sólo hay tristeza y desolación.

Y yo los he visto en sus Ritos, y a las terribles Cosas que llaman desde las Tierras más allá del Tiempo. He visto los Signos tallados sobre sus piedras, sus altares. He visto los Signos de PAZUZU, de ZALED, los de XASTUR y AZAG-THOTH, y, parecidos, los de ISHNIGARRAB y los de los pavorosos Vástagos del Macho Cabrío, y la terrible música de su Raza.

He visto la Sangre derramada sobre la Piedra. He visto esa Piedra golpeada con una Espada, y he visto alzarse la Piedra y cómo salía arrastrándose la Serpiente. Sin duda que ese poder está maldito; pero, ¿dónde se demora MARDUK? ¿Y qué es de SHAMMASH? En verdad que los Perros Durmientes Duermen.

¿Y qué crimen he cometido? ¿A qué Dios Desconocido he ofendido? ¿Qué cosa prohibida he comido? ¿Qué cosa prohibi-

da he bebido? ¡Mi sufrimiento! ¡Es Siete! ¡Es Siete veces Siete! ¡Oh, Dioses! ¡No rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad al Hombre Escorpión que mora en las Montañas. Fue creado hace mucho por TIAMAT para luchar contra los Dioses Mayores, pero Ellos le permitieron permanecer bajo las Montañas. Pero así como nos ha engañado en una ocasión, puede volver a hacerlo de nuevo. Sin embargo, llamadlo si hay algo sobre el Exterior que deseéis saber y que yo no os haya dicho. Su signo es sencillo, y es así:

Sólo tenéis que mirar el lugar donde se encuentra y él vendrá y hablará, pero no lo hagáis al Amanecer, pues entonces es cuando el Sol se eleva y el Escorpión carece de poder; tampoco desde el Amanecer al Crepúsculo, momento en el que se ve obligado a retornar bajo la Tierra, pues así lo establece la Alianza en lo que a él se refiere, porque está escrito: No alzará su cabeza sobre el Sol.

Y: Los Suyos son los momentos oscuros.

Y: Conoce la existencia del Pórtico, pero no el Pórtico.

Y el Hombre Escorpión tiene a otro de su Raza, una hembra, que mora con él allí, pero de ella está prohibido hablar; y, si se os apareciera, debe ser desterrada con los exorcismos, pues su contacto es la Muerte.

Y sobre el Culto del Dragón, ¿qué más os puedo decir? Adoran cuando la Estrella se encuentra alta en los cielos, que pertenece a la Esfera de los IGIGI, igual que la Estrella del Perro y del Macho Cabrío. Sus adoradores siempre han estado con nosotros, aunque no son de nuestra Raza, sino de la Raza de las Estrellas, de los Antiguos. Y no mantienen nuestras leyes, sino que matan con rapidez y sin pensarlo. Y su sangre les cubre.

Muchas veces han llamado a los Espíritus de la Guerra y de las Plagas contra nuestra Raza, y han hecho que muchos de los nuestros y de nuestros animales hayan muerto de forma muy antinatural. Y son insensibles al dolor, y no temen a la Espada ni a la Llama, ¡pues son los causantes de todo Dolor! Son las mismas criaturas de la Oscuridad y el Pesar, ¡pero ellos nunca se lamentan! ¡Recordad el olor! ¡Se los puede reconocer por su olor! Y por sus muchas ciencias y artes antinaturales, que hacen que ocurran cosas prodigiosas, pero que están prohibidas para nuestra gente.

¿Y quién es su Amo? No lo sé, pero los he oído llamar a ENKI, lo cual es una blasfemia, pues ENKI es de nuestra Raza, tal como está escrito en el Texto MAGAN. Pero, quizá, llamaban a Otro, cuyo Nombre yo desconozco. No podía ser ENKI.

Y los he oído llamar todos los Nombres de los Antiguos, con orgullo, durante sus Ritos. Y he visto la sangre derramada sobre la tierra y la danza frenética y los gritos terribles mientras aullaban a sus Dioses para que aparecieran y los ayudaran en sus misterios.

Y los he visto convertir los mismos rayos de la Luna en líquido, el cual vertieron sobre sus piedras con un propósito que no pude adivinar.

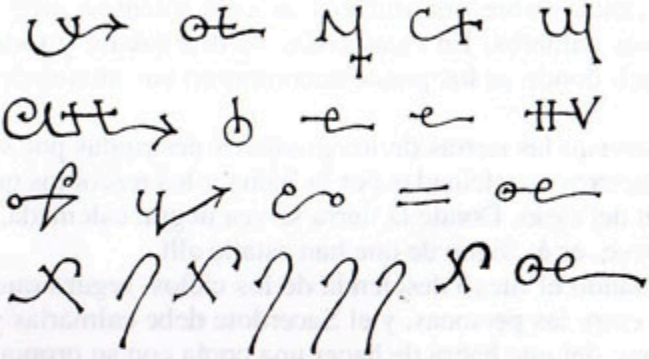
Y los he visto convertirse en muchas y extrañas clases de bestias cuando se reunían en sus lugares establecidos, los Templos de la Carroña, donde los cuernos crecían en cabezas que no tenían cuernos, y dientes en bocas que no poseían tales dientes, y las manos se transformaban en las garras de águilas o las pezuñas de perros que acechan en las regiones desiertas, locos y aullantes, ¡como esos mismos que ahora están llamando mi nombre fuera de esta habitación!

¡Me lamento, pero nadie me oye! ¡Estoy abrumado de horror! ¡No puedo ver! ¡Dioses, no rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad la Espada del Observador. No la toquéis hasta que queráis que se marche, pues se marcharía ante el mínimo roce y os dejaría desprotegidos por el resto del Rito, y aunque el Círculo es un límite que nadie puede cruzar, no os encontraréis prepa-

rados para enfrentaros a las visiones increíbles que os saldrán al paso en el exterior.

Recordad también los sacrificios para el Observador. Han de ser constantes, ya que el Observador es de una Raza diferente y no le importa vuestra vida, sólo que obedece vuestras órdenes cuando se ha realizado el sacrificio.



Y si olvidáis el Signo Mayor seguro que ello os acarreará mucho dolor.

Y he visto una Raza del Hombre que adora a una Vaca Gigante. Provienen de alguna parte del Este, más allá de las Montañas. Sin duda que son adoradores de un Antiguo, pero no estoy seguro de Su nombre, y tampoco lo escribo, pues, de todas formas, os sería inútil. Y en sus Ritos se convierten en vacas, lo cual es asqueroso de ver. Pero son Malignos, por éso os advierto contra ellos.

Y he visto Ritos que pueden matar a un hombre a gran distancia. Y Ritos que pueden provocar enfermedad a un hombre, sin importar donde viva, por medio de un encantamiento sencillo, que ha de pronunciarse en su lengua y en ninguna otra, o así se rumorea. El encantamiento es como sigue:

AZAG galra sagbi mu unna te
NAMTAR galra zibi mu unna te

UTUK XUL gubi mu unna te
ALA XUL gabi mu unna te
GIDIM XUL ibbi mu unna te
GALLA XUL kadbi mu unna te
DINGIR XUL girbi mu unna te
¡I minabi-ene tashbi aba-andibbi-esh!

Lo cantan sobre una muñeca de cera mientras arde en sus perversos calderos. En estas cosas se deleitaban, y todavía lo hacen allí donde se los puede encontrar en sus altares de repulsión.

Y he visto las tierras de los granjeros destruidas por sus malignos hechizos, calcinadas por la llama y los rescoldos que descienden del cielo. Donde la tierra se vea negra, calcinada, donde nada crece, es el Signo de que han estado allí.

Y cuando el fuego descienda de los cielos, seguro que habrá pánico entre las personas, y el Sacerdote debe calmarlas y sacar este libro, del que habrá de hacer una copia con su propia mano, y leer los exorcismos para que su pueblo no reciba daño alguno. Porque en esas ocasiones aparecerá en el cielo una espada, una señal para los Antiguos de que Uno de los Suyos ha escapado y entrado en este Mundo. Y para vosotros será el presagio de que un Espíritu semejante se encuentra en la tierra y de que ha ser encontrado. Podréis enviar a vuestro Observador tras él; seguro que éste os revelará dónde está. Y si no es detenido por medio del poder mágico del Sacerdote, habrá grandes destrucciones de ciudades y el fuego lloverá desde las esferas, hasta que los Dioses Mayores vean vuestra situación y controlen la sublevación de los Antiguos con poderosos Hechizos. Pero muchos caerán ante los del Exterior en ese momento.

Vigilad bien las Estrellas. Pues cuando se vean cometas cerca de CAPRICORNIO, Sus cultos se regocijarán y los hechizos aumentarán. Y cuando se vean cometas en DRACONIS, habrá mucho peligro, pues los Cultos del Dragón despiertan entonces y realizan muchos sacrificios, no sólo de animales, sino de hombres.

Y cuando se vean cometas cerca de la Estrella SIRIO, aparecerán grandes dificultades en las casas de los reyes, y los hermanos se alzarán contra los hermanos, y habrá guerra y enfermedades. Y en ello los adoradores del Perro se regocijarán, y recogerán los restos de estos conflictos, y engordarán.

Si os encontrarais con un Culto de estos en medio de sus Rituales, ocultaos bien para que no os vean; de lo contrario, os matarían y os convertirían en sacrificio para sus Dioses, y vuestro espíritu se hallaría en grave peligro, y el aullido de los lobos sería para vosotros y el espíritu que huye el vuestro. Esto es, siempre que tengáis la suerte de morir rápidamente, pues estos Cultos disfrutan con el derramamiento de sangre, del cual obtienen mucho poder y fuerza en sus Ceremonias.

Vigilad bien, sin embargo, todo lo que hagan y todo lo que digan, y escribidlo en un libro que nadie vea, tal como he hecho yo, porque os servirá bien en algún momento futuro, cuando los reconoceréis por sus palabras y sus actos, Y podéis procuraros amuletos contra ellos, gracias a los cuales, quemando los Nombres de sus Dioses sobre pergamino o seda en un caldero de vuestra propia fabricación, sus hechizos quedan inutilizados y cancelados. Y vuestro Observador llevará el hechizo quemado hasta su altar, donde lo depositará, y ellos tendrán mucho miedo y abandonarán sus prácticas durante un rato, y sus piedras se resquebrajarán y sus Dioses se encolerizarán con sus sirvientes.

Escribid el libro y guardadlo bien, y cuando llegue la hora de vuestra partida, tal como ahora es la mía, pasará a las manos de aquellos que mejor podrán emplearlo y que son leales sirvientes de los Dioses Mayores, los que jurarán Guerra eterna contra los demonios rebeldes que son capaces de destruir las civilizaciones del hombre.

Y si conocéis los nombres de aquellos que os pueden dañar, escribidlos sobre figuras de cera hechas a su semejanza, sobre las cuales volcaréis una Maldición y derretiréis en el caldero que habéis colocado dentro del MANDAL de protección. Y el Observador le llevará la Maldición a aquellos a los que ha sido proyectada. Y morirán.

Y si no conocéis sus nombres ni su aspecto, salvo que os quieren dañar, haced una figura de cera con forma de hombre, con extremidades pero sin cara. Y sobre la faz del muñeco escribid la palabra KASHSHAPTI. Sostened el muñeco sobre el caldero llameante mientras, sobre él, decís:

¡ATTI MANNU KASHSHAPTU SHA TUYUB TA ENNI!

luego, dejad caer el muñeco a las llamas. Del humo que se eleve de este acto, veréis el nombre del hechicero o la hechicera escrito en su interior. Entonces, podréis enviar al Observador con la Maldición. Y esa persona morirá.

O podéis invocar a ISHTAR para que os proteja de los encantamientos de la hechicería. Para ello, el MANDAL ha de estar preparado como siempre, con una figura de ISHTAR sobre el altar y encantamientos para invocar Su ayuda, como el siguiente, que es antiguo y procede de los Sacerdotes de UR:

¿QUIÉN ERAS, OH, BRUJA, QUE ME BUSCAS?
Has seguido el camino,
Has venido tras de mí,
No has cesado de buscarme para destruirme,
No has parado de tramar algo maligno contra mí,
Me has rodeado,
Me has buscado,
Has salido y seguido mis pasos,

Pero yo, por orden de la Reina ISHTAR,
Estoy enfundado en terror,
Estoy armado con ferocidad,
Estoy pertrechado con poderío y la Espada.
Te hago temblar,
Te hago huir temerosa,
Te echo,
Te espío,
¡Hago que tu nombre sea conocido entre los hombres,

Hago que tu casa sea vista entre los hombres,
Hago que tus hechizos sean oídos entre los hombres,
Hago que tus perfumes malignos sean olidos entre los hombres,
Desnudo tu perversidad y maldad,
Y hago que tus hechicerías se conviertan en nada!

¡No soy yo, sino NANAKANISURRA,
Señora de Brujas,
Y la Reina del Cielo, ISHTAR,
Quienes te lo ordenan!

Y si estos adoradores y hechiceros todavía os acosan, como puede ser posible, ya que su poder proviene de las Estrellas —¿y quién conoce los caminos de las Estrellas?—, debéis invocar a la Reina de los Misterios, NINDINUGGA, quien seguro que os salvará. Vuestros encantamientos deberán llevar su título, que es NINDINUGGA NIMSHIMSHARGAL ENLILLARA. Y basta sólo con pronunciar su nombre en voz alta, Siete veces, y vendrá en vuestra ayuda.

Y recordad que debéis purificar vuestro templo con ramas de ciprés y de pino, y ningún espíritu maligno que acose los edificios morará allí, y ninguna larva procreará allí, tal como hacen en muchos lugares impuros. Las larvas son enormes, tienen el tamaño de dos hombres, pero se reproducen con sus excreciones e incluso, así se dice, con su aliento, y alcanzan una altura terrible, y no abandonan al hombre hasta que el Sacerdote o algún mago le hace a éste un corte con la daga de cobre, pronunciando el nombre de ISHTAR siete veces siete, en voz alta y clara.

La noche ahora está silenciosa. Los aullidos de los lobos se han apagado y apenas se oyen. ¿Quizá buscaban a otro? No obstante, ¿lo sienten mis huesos? El signo de XASTUR no ha abandonado su puesto detrás de mí, y ha crecido, proyectando una sombra sobre estas páginas mientras escribo. He invocado a mi Observador, pero alguna Cosa le molesta y no me responde bien, como si estuviera afectado por alguna enfermedad, atontado.

Mis libros han perdido su luz y reposan sobre los anaqueles como si fueran animales dormidos o muertos. Estoy enfermo por las voces que oigo ahora; parecen las voces de mi familia, abandonada detrás de mí hace tantos años que ya es imposible concebir que me rodee. ¿Es que no comprendí su prematura y antinatural muerte? ¿Pueden los demonios que aguardan en el Exterior imitar con tanta maldad las voces de mis padres, de mi hermano... mi hermana?

¡MARCHAOS!

¡Qué este Libro era un amuleto, un Sello de Protección! ¡Qué mi tinta era la tinta de Dioses y no de Hombres! Pero debo escribir con rapidez, y si no podéis leer o comprender esta escritura, quizá sea una señal suficiente de la fuerza y poder de los demonios que hay en estos momentos y lugares, y seguro que será una advertencia para que tengáis cuidado y no los invoquéis a la ligera; y bajo ninguna circunstancia busquéis abrir sin cuidado el Pórtico al Exterior, pues nunca podréis conocer las Estaciones de los Tiempos de los Antiguos, aunque seáis capaces de reconocer sus Estaciones sobre la Tierra por las reglas que ya os he instruido a calcular; pues sus Tiempos y Estaciones en el Exterior son irregulares y extraños a nuestras mentes, porque, ¿no son Ellos los Calculadores de Todo el Tiempo? ¿No colocaron Ellos el Tiempo en su Lugar? No bastó que los Dioses Mayores (¡apiadaos de vuestro sirviente!) colocaran a los Peregrinos para marcar sus espacios, ya que tales espacios como existían eran el trabajo de los Antiguos. Si no hubiera un Sol que brillara, si SHAMMASH no hubiera nacido, ¿pasarían los años con tanta rapidez?

Esforzaos siempre por mantener el Pórtico Exterior cerrado y sellado con las instrucciones que os he dado, con los Sellos y los Nombres que aparecen aquí.

Esforzaos siempre por contener los Poderes de los Cultos de la antigua Adoración, para que no se hagan fuertes en su sangre derramada y en su sacrificio. Por sus heridas los conoceréis, y por su olor, pues no nacen como los hombres, sino de otra manera; por alguna corrupción de simiente o de espíritu que les ha

dado otras propiedades que las que nosotros conocemos. Y prefieren los Lugares Oscuros, ya que su Dios es un Gusano.

¡IA! ¡SHADUYYA IA! ¡BARRA! ¡BARRA! ¡IA KANPA! ¡IA KANPA!
¡ISHNIGARRAB! ¡IA! ¡NNGI IA! ¡IA!

Las Estrellas se hacen tenues en sus lugares, y la Luna empalidece ante mí, como si un Velo hubiera sido corrido sobre su llama. Demonios con cara de perro se acercan a la circunferencia de mi santuario. Extrañas líneas aparecen talladas sobre mi puerta y paredes, y la luz de la Ventana se vuelve muy tenue

Se ha levantado un viento.

Las Aguas Oscuras se agitan.

Éste es el Libro del Sirviente de los Dioses...

Fin del Libro
EL NECRONOMICÓN

«Por lo tanto, no os inclinéis
Sobre el Oscuro y Espléndido Mundo
Donde continuamente yace una Profundidad sin fe
Y Hades está amortajado en nubes,
Regocijándose con imágenes ininteligibles,
Escarpado, sinuoso,
Un Abismo negro, siempre ondulante,
Siempre desposándose con un Cuerpo sin luz,
Sin forma
Y Vacío.»

Los Oráculos Caldeos de Zoroastro

APÉNDICE

CRONOLOGÍA, FRAGMENTOS E INVOCACIONES DE H. P. LOVECRAFT SOBRE «EL NECRONOMICÓN»

PRESENTACIÓN

Si abordamos la obra de H. P. Lovecraft teniendo en cuenta el contenido del presente libro, nos surgen dos cuestiones que son como dos caras diferentes del autor de Providence: el iniciado en saberes ocultos y el escéptico materialista.

A lo largo de toda su vida, Lovecraft defendió que el contenido de sus historias era producto de un ejercicio literario propio de la ficción y que no mostraban ningún tipo de realidad posible o alternativa a la nuestra. Desde muy pequeño convivió con la soledad y el aislamiento. La imagen de su abuelo Whipple, un hombre bondadoso y «sabio», por toda esa biblioteca que le donó a su muerte, afianzaron en él esa inquietud por el conocimiento. El mundo debía ser creado y medido entre los polvorientos volúmenes de las estanterías. Sin embargo, Lovecraft ansiaba un saber oculto cuando las pesadillas y las obsesiones se cebaban en él. Al leer su obra, uno descubre que hay una verdad que se escapa entre líneas, frente a esa imagen de frialdad y distanciamiento emocional pretendido.

La mayoría de los relatos de H. P. comienzan con una investigación genealógica, como si hubiera algo del pasado familiar que hubiera que desvelar. La historia arranca en un matiz entre

lo cotidiano, lo rural y, también, lo existencial: ¿de quién provengo?, ¿quién soy yo? La historiografía parte de lo diario para irse deslizando poco a poco hacia lo temible y lo ajeno. El cuento emblemático de esta tesis sería «La sombra sobre Innsmouth», donde el protagonista llega al mencionado pueblo, como por casualidad, para descubrir un ambiente cebado por la corrupción y lo anodino de ciertas uniones blasfemas e incestuosas. Escapar de ese lugar que le aterroriza, le lleva a darse cuenta finalmente de su propio anhelo y su ansia por ser aquello que primeramente había rechazado. Lo extraño es ahora lo familiar, los monstruos son en ese momento sus ancestros olvidados, y él sueña con ser como ellos.

H. P. Lovecraft pasó toda su vida luchando al borde de la locura, defendiéndose de sus obsesiones, acumulando conocimientos sin cesar para crear una realidad que fuera válida. La forma de hacerlo era distanciarse de sus terrores a través de un materialismo feroz y una *pose* de frialdad emotiva. Sin embargo, la reclusión y la soledad le remitieron una y otra vez a esa diferencia entre las «fuerzas exteriores» por temibles y lo interior por querido. A lo largo de toda su vida, lo familiar y lo que eso significa, amor y añoranza, estuvo siempre muy presente. Pero como anteriormente hemos visto, lo más cercano, lo emparentado, tiene también una connotación siniestra, cuya consecución extrema supone la metamorfosis física en la locura. Así, el personaje de «La sombra sobre Innsmouth» se convierte en un «profundo» adorador de Cthulhu, encontrando a sus antepasados en el océano primordial. Lovecraft fue exorcizando sus fantasmas a través de sus escritos para evitar ese paso que le llevaría irremediablemente al abismo.

Anteriormente hemos enfrentado la máscara materialista de H. P. Lovecraft frente a ese saber escondido que acechaba en su personalidad. De todas formas, existiría otra versión, más cercana a la historiografía esotérica y la tradición gnóstica que subrayaría la palabra «iniciado» en una realidad alternativa a la nuestra, entroncando con el tema de fondo: *El Necronomicón*. Pero, para abordar esta otra alternativa, es necesario referirnos a su

padre Winfield. Los hechos biográficos conocidos del autor de Nueva Inglaterra mantienen a su progenitor en la casi absoluta oscuridad. Se sabe que era viajante de comercio en el área de Boston y que en los últimos años enloqueció, muriendo de sífilis en un hospital para enfermos mentales. El primer ataque de Winfield data de cuando el pequeño Lovecraft tenía tres años, y, entre las frecuentes entradas y salidas de su padre en los psiquiátricos, pudo haber una estrecha relación entre ambos. Colin Wilson mantiene la teoría (1), enunciada por el doctor Carl Tausk, del Instituto Tecnológico de Viena, de que Winfield Lovecraft pertenecía a una logia masónica egipcia de Boston. Según parece, era corriente entre los prósperos hombres de negocios de la época inscribirse en este tipo de sociedades. Así, pudo haber guardado en su casa ciertas obras de contenido mágico entre las que se podría encontrar *The Book of the Secret Names*, la traducción inglesa de John Dee sobre un texto oriental que trataría una historia de los «Antiguos». El doctor Hinterstoisser va más allá al considerar que el propio *Necronomicón* es una compilación de material mágico de Babilonia, Persia, Acadia e Israel, reunido por Alkindi (Ya'kûb ibn Ishâk ibn Sabbah al-Kindî) en el siglo IX de nuestra era. *The Book of the Secret Names* sería una pequeña parte de dicha compilación, derivada a su vez, nada más y nada menos, de las tablas de Asurbanipal. Entonces, tendríamos al joven Lovecraft encontrando *El Necronomicón* en su propia casa a la muerte de su padre. No hay datos en su voluminosa correspondencia, ni en los testimonios de amigos o conocidos que avalen estos hechos, pero, como estamos en un terreno profundamente oculto y secreto, todo puede ser posible.

A continuación presentamos la cronología que escribió H. P. Lovecraft sobre el texto blasfemo, los fragmentos de este volumen maldito, así como las invocaciones transcritas de un len-

---

(1) Wilson, Colin: «Introducción», en *El Necronomicón*, extra n.º 2, Revista *Mundo Desconocido*, Barcelona, abril, 1981. (Relatos de referencia de H. P. Lovecraft.)

guaje no humano, presentes en sus relatos (no hay que olvidar que el escritor pudo tener acceso a una versión de la fuente original mucho más exacta que la presente en este libro, sacada de una traducción griega).

ALBERTO SANTOS CASTILLO

I. HISTORIA DEL «NECRONOMICÓN»*

Corto, pero completo, resumen de la historia de este libro, de su autor, de diversas traducciones y ediciones desde su redacción (en el 730) hasta nuestro días.

Edición conmemorativa y limitada a cargo de:
Wilson H. Shepherd, The Rebel Press, Oakman, Alabama

El título original era *Al-Azif*, Azif era el término utilizado por los árabes para designar el ruido nocturno (producido por los insectos) que, se suponía, era el murmullo de los demonios. Escrito por Abdul al-Hazred, un poeta huido de Sanaa al Yemen, en la época de los califas Omeyas hacia el año 700. Visita las ruinas de Babilonia y los subterráneos secretos de Menfis, y pasa diez años en la soledad del gran desierto que se extiende al sur de Arabia, el *Roba el-Khaliyeh*, o «Espacio vital» de los antiguos, y el *Dahna*, o «Desierto Escarlata» de los árabes modernos. Se dice que este desierto está habitado por espíritus malignos y monstruos tenebrosos. Todos aquellos que aseguran haber penetrado en sus regiones cuentan cosas extrañas y sobrenaturales. Durante los últimos años de su vida, al-Hazred vivió en Damasco, donde escribió el *Necronomicón* (*Al-Azif*) y por donde circulan terribles y contradictorios rumores sobre su muerte o desaparición en el 738. Su biógrafo del siglo XII, Ibn-Khallikan, cuenta que fue asesinado por un monstruo invisible en pleno día y devorado horriblemente en presencia de un gran número de aterrorizados testigos. Se cuentan, además, muchas cosas sobre

* Relato extraído de *La noche del océano y otros escritos inéditos*, publicado por Editorial Edaf, Madrid, 1991.

su locura. Pretendía haber visto la famosa Irem, la Ciudad de los Pilares, y haber encontrado bajo las ruinas de una inencontrable ciudad del desierto los anales secretos de una raza más antigua que la humanidad. No participaba de la fe musulmana, adoraba a unas desconocidas entidades a las que llamaba Yog-Sothoth y Cthulhu.

En el año 950, el *Azif*, que había circulado en secreto entre los filósofos de la época, fue traducido ocultamente al griego por Theodorus Philetas de Constantinopla, bajo el título de *Necronomicón*. Durante un siglo, y debido a su influencia, tuvieron lugar ciertos hechos horribles, por lo que el libro fue prohibido y quemado por el patriarca Michael. Desde entonces no tenemos más que vagas referencias del libro, pero en el 1228, Olaus Wormius encuentra una traducción al latín que fue impresa dos veces, una en el siglo XV, en letras negras (probablemente en España). Ninguna de las dos ediciones lleva ningún tipo de aclaración, de tal forma que es sólo por su tipografía por lo que se supone su fecha y lugar de impresión. La obra, tanto en su versión griega como en la latina, fue prohibida por el papa Gregorio IX, en el 1232, poco después de que su traducción al latín fuese un poderoso foco de atención. La edición árabe original se perdió en los tiempos de Wormius, tal y como se dijo en el prefacio (hay vagas alusiones sobre la existencia de una copia secreta encontrada en San Francisco a principios del siglo, pero que desapareció en el gran incendio). No hay ningún rastro de la versión griega, impresa en Italia, entre el 1500 y el 1550, después del incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de Salem, en 1692. Igualmente, existía una traducción del doctor Dee, jamás impresa, basada en el manuscrito original. Los textos latinos que aún subsisten (del siglo XV), uno está guardado en el Museo Británico, y el otro se halla en la Biblioteca Nacional de París. Una edición del siglo XVII se encuentra en la biblioteca Widener de Harvard y otra en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, en Arkham; mientras que hay una más en la biblioteca de la Universidad de Buenos Aires. Probablemente existan aún más copias secretas, y se rumoreaba

persistentemente que una copia del siglo XV fue a parar a la colección de un célebre millonario americano. Existe otro rumor que asegura que una copia del texto griego del siglo XVI es propiedad de la familia Pickman de Salem; pero es casi seguro que esta copia desapareció, al mismo tiempo que el artista R. U. Pickman, en 1926. La obra está severamente prohibida por las autoridades y por todas las organizaciones legales inglesas. Su lectura puede traer consecuencias nefastas. Se cree que R. W. Chambers se basó en este libro para su obra *El rey en amarillo*.

CRONOLOGÍA

1. *Al-Azif* es escrito en Damasco en el 730 por Abdul Al-Hazred.
2. Traducción al griego con el título de *Necronomicón*, a cargo de Theodorus Philetas, en el 950.
3. El patriarca Michael lo prohíbe en el 1050 (el texto griego). El árabe se ha perdido.
4. En 1228, Olaus traduce el texto griego al latín.
5. Las ediciones latina y griega son destruidas por Gregorio IX en 1232.
6. En 14... (?) aparece una edición en letras góticas en Alemania.
7. En 15... (?) el texto griego es impreso en Italia.
8. En 16... (?) aparece la traducción al castellano del texto latino.

II. FRAGMENTOS DE «EL NECRONOMICÓN»

El dístico de Abdul Al-Hazred:

«No está muerto lo que puede yacer eternamente
y con extraños evos puede morir hasta la muerte» (2)

SOBRE EL PROPÓSITO Y EL SER DE LOS ANTIGUOS

«Tampoco debe pensarse que el hombre es el más antiguo o el último de los dueños de la tierra, ni que semejante combinación de cuerpo y alma se pasea sola por el universo. Los Ancianos eran, los Ancianos son y los Ancianos serán. No en los espacios que conocemos, sino *entre* ellos. Se pasean serenos y primigenios en esencia, sin dimensiones e invisibles a nuestra vista. *Yog-Sothoth* conoce la puerta. *Yog-Sothoth* es la puerta. *Yog-Sothoth* es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro, todo es uno en *Yog-Sothoth*. Él sabe por dónde entraron los Ancianos en el pasado y por dónde volverán a hacerlo cuando llegue la ocasión. Él sabe qué regiones de la tierra hollaron, dónde siguen hoy hollando y por qué nadie puede verlos en su avance. Los hombres perciben a veces Su presencia por el olor que despiden, pero ningún ser humano puede ver Su semblante, *salvo únicamente a través de las facciones de los hombres engendrados por Ellos*, y son de las más diversas especies, difiriendo en apariencia desde la mismísima imagen del hombre hasta esas figuras invisibles o sin sustancia que son *Ellos*. Se pasean inadvertidos y pestilentes por los solitarios lu-

(2) «La ciudad sin nombre».

gares donde se pronunciaron las Palabras y se profirieron los Rituales en su debido momento. Sus voces hacen tremolar el viento y Sus conciencias trepidar la tierra. Doblegan bosques enteros y aplastan ciudades, pero jamás bosque o ciudad alguna ha visto la mano destructora. Kadath los ha conocido en los páramos helados, pero ¿quién conoce a Kadath? En el glacial desierto del Sur y en las sumergidas islas del Océano se levantan piedras en las que se ve grabado su sello, pero ¿quién ha visto la helada ciudad hundida o la torre secularmente cerrada y recubierta de algas y moluscos? El Gran Cthulhu es Su primo, pero sólo difusamente puede reconocerlos. *¡Iä! ¡Shub-Niggurath!* Por su insano olor Los conoceréis. Su mano os aprieta las gargantas pero ni aun así Los veis, y Su morada es una misma con el umbral que guardáis. *Yog-Sothoth* es la llave que abre la puerta, por donde las esferas se encuentran. El hombre rige ahora donde antes regían Ellos, pero pronto regirán Ellos donde ahora rige el hombre. Tras el verano el invierno, y tras el invierno el verano. Aguardan, pacientes y confiados, pues saben que volverán a reinar sobre la tierra» (3).

(Página 751 de la edición latina de Olaus Wormius)

«Y sucedió lo que habían anunciado los Antiguos, que Él fue tomado por Aquellos a Los que había Desafiado, los Cuales Le arrojaron al Último Abismo del Mar y Le dieron por morada la torre, cubierta de corales y moluscos, que se alza en las ruinas de la Ciudad Sumergida (R'lyeh) y está sellada por el Signo Ancestral. Mas Él se encolerizó contra Los que así le habían encerrado y Su cólera despertó la de Ellos, que descendieron sobre Él por segunda vez y le impusieron la semblanza de la Muerte. Él ha quedado soñando en la torre, bajo las aguas, y Ellos han regresado al lugar de donde venían, que algunos lo llaman

(3) *El horror de Dunwich*, Alianza Editorial, 1982, traducción de Aurelio Martínez Benito.

Glyu-Vho y está entre las estrellas. Desde allí miran a la Tierra cuando el tiempo en que las hojas caen hasta el tiempo en que el labrador vuelve a los campos. Y Él permanecerá soñando en Su Casa de R'lyeh, hacia la cual acudieron Sus esclavos, nadando y con grandes esfuerzos, y allí aguardan su despertar, pues ellos carecen de poder para tocar el Signo Ancestral y temen su poder, mas no ignoran que el Ciclo se ha de cumplir y Él será libre una vez más para volver a abrazar la Tierra y hacer de ella Su Reino y gritar Su último desafío a los Dioses Ancestrales. Y a Sus hermanos sucedió como a Él, que Los tomaron Aquellos a Los que habían Desafiado, los Cuales Los arrojaron al destierro. Aquel Que No Puede Nombrarse fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los Otros también fueron desterrados y la Tierra quedó libre de Ellos. Y Los Que Vinieron con apariencias de Torres de Fuego retornaron al lugar de donde venían y nadie Los vio más. Y en toda la Tierra vino la paz y no fue interrumpida. Mas Sus esclavos se reúnen y traman en secreto para liberar a los Primordiales, y esperan a que el propio hombre descubra los secretos y penetre en lugares prohibidos y abra la puerta.»

«Sobre los Prs., escrito está q. esperan smpre en la Puerta, & la P. está en todo tiempo y en tº lugar, pues Ellos no saben de tpº ni lgr., mas están en tº tpº y en tº lugar, aunque parezcan no estar, y entre Ellos los hay q. pdn. tomar Formas y Rasgos diversos & cualquier Forma y cualq. Rostro q. deseen & las Puertas están en cualq. sitio pª Ellos, mas la 1ª es la q. yo hice abrir: Irem, Ciudad de los Pilares, ciudad bajo el desierto mas dondeqª q. el hombre disponga las Piedras y pronuncie 3 veces las Palabras Prohibidas, allí se abrirá l prta. y Los Q. Vn. por la Prta. son: Dhols & el Abom. Mi-Go & los Tcho-Tcho & los Profundos & Gugs & Bestias Descarnadas de 1 Noche & Shoggoths & los Voormiss & los Shantaks q. custodian Kadath en el Desº de Hielo & la Mes. de Leng. Todos son Hijos de los Ds. Ancestrales, mas la Gran Raza de Yith & los Prs. no se pusieron de acuerdo ni ambos con los Ds. Ancest. & se separaron todos, dejando a los Prs. el dominio de la Tierra mientras que la Gr. Raza

regresó de Yith y tomó Su morada en la Tierra, mas en un tpº que desconocen los que hoy caminan sobre ella, & allí esperan Ellos a q. vuelvan los Vientos & Voces q. antes los trajeron & El Q. Camina en los Vientos sobre la Tª & en los espacios q. hay entre las Estrellas.»

«Entonces retornarán Ellos y en este Día del Gran Retorno será liberado Cthulhu de bajo el mar & Él Q. No Pde. Nombrarse vendrá de Su Ciudad, q. es Carcosa, junto al Lago de Hali y vendrá Shub-Niggurath & multiplicará Su espanto y Nyarlathorep llevará la Palabra a todos los Prs. & a Sus esclavos y Cthugha dejará caer Su Mano sobre quienqª q. se oponga a Él & Destruirá, y el idiota ciego, Azathoth el maligno, se alzará del centro del Mundo donde Tº es Caos & Destrucción, donde Él ha blasfemado contra el Centro de Todas las Cosas q. es decir el Infinito, y Yog-Sothoth, q. es Todo-en-Uno & 1-en-Tº, vendrá con Sus esferas & Ithaqua volverá a caminar & y de las negras cavernas de la Tierra vendrá Ïsatthoggua & juntos tomarán posesión de la Tª y de cuantos seres vivos la pueblan & se prepararán pª combatir con los Ds. Ancestr., cuando el Sr. del Gran Abismo sepa de Su retorno y Se apreste con Sus Hermanos a dispersar el Mal» (4).

LOS QUE REPOSAN EN LA ESPERA

«Ubbo-Sathla es la fuente inolvidada de donde emanaron Aquellos que se atrevieron a oponerse a los Dioses Ancestrales que gobernaban desde Betelgeuze, los Grandes Primordiales que osaron combatir a los Dioses Ancestrales. Y estos Primordiales habían recibido instrucción de Azathoth, que es un dios ciego y estúpido, y de Yog-Sothoth, que es Todo-en-Uno y Uno-en-Todo y para Él no existen limitaciones de tiempo ni de espacio y Sus proyecciones en este mundo son 'Umr at Tawil y los

(4) «El que acecha en el umbral», *Las que vigilan desde el tiempo*, Alianza Editorial, 1981, traducción de Rafael Llopis.

Primigenios. Los Grandes Primordiales sueñan desde la eternidad con un tiempo por venir en que volverán a gobernar la Tierra y todo el Universo del que ella forma parte. (...) El Gran Cthulhu emergerá de R'lyeh. Lhastor, que es El Que No Se Puede Nombrar, regresará de la oscura estrella que habita, próxima a Aldebarán y a las Híadas. Nyarlathotep aullará eternamente en las tinieblas donde mora. Shub-Niggurath, que es la Cabra Negra de los Mil Hijos, engendrará y volverá a engendrar y extenderá Su dominio sobre todas las ninfas del bosque, y sobre los sátiros y sobre los genios grandes y pequeños. Lloigor, Zhar e Ithaqua volverán a cabalgar por los espacios interestelares y conferirán nobleza a los que Les sigan, que son los Tcho-Tcho. Cthuga abarcará sus dominios desde Fomalhaut. Tsathoggua vendrá de N'kai. (...) Y no se apartan de las Puertas, ya que el tiempo se acerca y la hora está próxima. Y los Dioses Ancestrales duermen y sueñan, ignorantes de aquellos que ya conocen los hechizos colocados por Ellos sobre los Grandes Primordiales y que descubrirán la palabra que rompe los hechizos, así como ya gobiernan a los servidores que aguardan más allá de las puertas del Exterior» (5).

CONTRA LOS ANTIGUOS

«Contra brujos y demonios, contra los Profundos, contra los Dholes, contra los Voormis, contra los Tcho-Tcho, contra el Abominable Mi-Go, contra los Shoggoth, contra los Lívidos, contra los valusianos y contra los demás pueblos y criaturas que sirven a los Grandes Primordiales y a Los que Éstos han engendrado, la defensa es un pentáculo tallado en piedra gris de la antigua Mnar, que también tiene poder, aunque menos, contra los Grandes Primordiales en persona. Quien posea este signo, podrá dar órdenes a todos los seres que caminan, nadan, reptan y vuelan en los ámbitos que se extienden hasta el Manantial de donde

(5) «El que acecha en el umbral», *Los que vigilan desde el tiempo*, Alianza Editorial, 1981, traducción de Rafael Llopis.

ya no se regresa. Poseerá poder en Yhé como en la gran R'lyeh, en Y'ha-nthlei como en Yooth, en Yuggoth como en Zothique, en N'kai como en K'nyan, en Kadath la del Desierto de Hielo como en el Lago de Hali, en Carcosa como en Ib. Mas, así como las estrellas se enfrían y se apagan, y así como los soles mueren y los espacios siderales se dilatan cada vez más, así se desvanece el poder de todas las cosas, así del pentáculo como de los hechizos colocados sobre los Grandes Primordiales por los dulces Dioses Ancestrales, y así llegará un tiempo como hubo una vez un tiempo en el que el hombre volverá a saber que

no está muerto El que reposa en la eternidad, pues cuando llegue
el tiempo hasta la muerte morirá.» (6).

SOBRE EL GUSANO QUE ROE

«Las cavernas inferiores son insondables para los ojos que ven, porque sus prodigios son extraños y terribles. Maldita la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en una existencia nueva y singular, y maldita el alma que no habita ningún cerebro. Sabiamente dijo Ibn Shacabad: bendita la tumba donde ningún hechicero ha sido enterrado y felices las noches de los pueblos donde han acabado con ellos y los han reducido a cenizas. Pues de antiguo se dice que el espíritu que se ha vendido al demonio no se apresura a abandonar la envoltura de la carne, sino que ceba e instruye al mismo *gusano que roe*, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa, y las criaturas que se alimentan de la carroña de la tierra aumentan solapadamente para hostigarla, y se hacen monstruosas para infestarla. Excavadas son, secretamente, inmensas galerías donde debían bastar los poros de la tierra, y han aprendido a caminar unas criaturas que sólo deberían arrastrarse» (7).

(Versión latina de Olaus)

---

(6) «El que acecha en el umbral», *Los que vigilan desde el tiempo*, Alianza Editorial, 1981, traducción de Rafael Llopis.

(7) «El ceremonial», *Los mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, 1969, traducción de Francisco Torres Oliver y Rafael Llopis.

SOBRE EL DE LA VIDA PROLONGADA

«Y hay quienes se han atrevido a asomarse al otro lado del Velo, y a aceptarle a Él como guía, mas habrían dado muestras de mayor prudencia no aceptando trato alguno con Él; porque está en el Libro de Thoth cuán terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entraren no podrán volver jamás, porque en los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Entidad que fluctúa en la noche, y la Malignidad capaz de desafiar el Signo Arquetípico, y la Horda que vigila el portal secreto de cada tumba y medra con lo que se forma en los moradores de ésta..., todos estos Horrores son inferiores al del que guarda el Umbral, al de ESE que guiará al temerario, más allá de todos los mundos, hasta el Abismo de los devoradores innominados. Porque ÉL es "UMR AT-TAWIL, El Más Antiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA"» (8).

III. INVOCACIONES

A YOG-SOTHOTH

«Para invocar a Yogge Sothothe habrás de esperar a que el sol penetre en la quinta mansión, con Saturno en trino; luego has de trazar el pentáculo de fuego, recitando el noveno verso tres veces; y, repitiéndolo todos los años cuando la Noche del árbol de Mayo y en la de Difuntos, harás que el Ser se engendre en los Espacios Exteriores, más allá de la puerta que custodia Yogge Sothothe.»

«Él posee todo conocimiento; él sabe por dónde vinieron los

---

(8) «A través de las puertas de la llave de plata», *Viaje al otro mundo*, Alianza Editorial, 1971, traducción de Francisco Torres Oliver.

Primordiales de pasadas eternidades y él sabe por dónde vendrán una vez más.»

«Pasado, presente, futuro: todo es uno en él.»

«Iä! Iä! N'ghaa, n'n'ghai-ghai! Iä! Iä! N'ghai, n-yah, n-yah, shoggog, phthaghn! Iä! Iä! Y-hah, y-nyah, y-nyah! N'ghaa, n'n'ghai, waf'l phthaghn. —Yog-Sothoth! Yog-Sothoth!»

«Iä! Iä! Yog-Sothoth! Ossadogowah!»

«N'gai, n'gha'ghaa, shoggog, y'hah Nyarla-to, Nyarla-to tep, Yog-Sotot, n-yah, n-yah» (9).

«Ygnaiih... ygnaiih... thflthkh'ngha... Yog-Sothoth... Y'bthnk... h'ehye... n'grkdl'lh...»

«N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth...» (10).

Y'AI'NG'NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EE - L'GEB
F'AI THRODOG
UAAAH

OGTHROD AI'F
GEB'L —EE'H
YOG— SOTHOTH
'NGAH'NG AI'Y
ZHRO

«Yinash-Yog-Sothot-he-Iglfi-throdag». ¡Yah!»

«Aye, cngengah, Yogge-Sothotha» (11).

«Iä ngai ygg.»

«Yog-Sothoth, sálvame tú, ojo ardiente de tres lóbulos» (12).

---

(9) «El que acecha en el umbral».
(10) «El horror de Dunwich».
(11) «El caso de Charles Dexter Ward».
(12) «El morador de las tinieblas».

A CTHULHU

«Reposa en su casa de R'lyeh —en su gran palacio de R'lyeh—, pero no muerto, sino dormido» (13).

«¡Iä-R'lyeh! ¡Cthulhu fhtagn! ¡Iä! ¡Iä!»

«¡Iä! ¡Iä! ¡Cthulhu fhtagn! ¡Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn!...» (14).

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.»

(«En su casa de R'lyeh el difunto Cthulhu aguarda soñando») (15).

A SHUB-NIGGURATH

...es el Señor de los Bosques, incluso para... y los presentes de los hombres de Leng... por lo que desde los abismos de la noche hasta las vorágines del espacio, y desde las vorágines del espacio hasta los abismos de la noche, siempre las alabanzas al Gran Cthulhu, a Tsathoggua y a Aquel que no puede ser Nombrado. Siempre Sus alabanzas, y abundancia para el Chivo Negro de los Bosques. ¡Iä! ¡Shub-Niggurath! ¡El Cabrón Negro de las Mil Crías!

¡Iä! ¡Shub-Niggurath! ¡El Cabrón Negro de las Mil Crías!

Y he aquí que el Señor de los Bosques, siendo... siete y nueve, descendió los peldaños del ónix... le (tri) buta a Él en la Vorágine, Azathoth, Aquel de Quien Tú nos has enseñado marav (illas)... sobre las alas de la noche muy lejos del espacio, muy

(13) «El que acecha en el umbral».
(14) «La sombra sobre Innsmouth».
(15) «La llamada de Cthulhu».

lejos del... a Aquel de quien Yuggoth es el benjamín, girando solo en el negro éter del círculo exterior... (16).

«Iä! Iä! Shub-Niggurath! Ya-R'lyeh! N'gagi n'bulu bwana n'lolo.»

«Ya, yo! N'gagi n'bulu bwana m'lolo! Iä! Shub-Niggurath!» (Invocación de bruja zulú) (17).

A NYARLATHOTEP

«¡Iä! ¡Iä! Nyarlathotep» (18).

«¡Hei! ¡Aa-shanta 'nygh!, yo soy Nyarlathotep, el Caos Reptante!» (19).

A TSATHOGGUA

«¡Iä R'lyeh! ¡Loado sea el Señor Tsathoggua!» (20).

A RHAN-TEGOTH

«¡Iä! ¡Iä! ¡Grande es Rhan-Tegoth!»

«¡Wza-y'ei! ¡Wza-y'ei! Y'kaa haa bho: ii, Rhan-Tegoth: Cthulhu fthang: ¡Ei! ¡Ei! ¡Ei! ¡Ei! Rhan-Tegoth. ¡Rhan-Tegooth, Rhan-Tegoth!» (21).

---

(16) «El susurrador de la oscuridad».
(17) «La cabellera de Medusa».
(18) «El que acecha en el umbral».
(19) «En busca de la ciudad del sol poniente».
(20) «El hombre de piedra».
(21) «Horror en el museo».

EL NECRONOMICÓN

"Éste es el testimonio de todo lo que he visto, y todo lo que he aprendido... Porque éste es el Libro de los Muertos, el Libro de la Oscuridad, que he escrito arriesgando mi vida."

El mismo H. P. Lovecraft negó la existencia del libro, pero el horror del NECRONOMICÓN finalmente ha visto la luz. Escrito en el siglo octavo en Damasco por el "árabe loco" Abdul Alhazred, está repleto de mitos y rituales que han sobrevivido a los más oscuros días de magia y ocultismo —fórmulas largo tiempo perdidas para evocar cosas increíbles, seres y monstruos—. Su editor, Simon, tuvo que superar enormes obstáculos en su osado esfuerzo de iluminar éste, el más famoso, el más poderoso, y potencialmente el más peligroso Libro Negro conocido en el mundo occidental...

"Que los secretos de los eones sean liberados. La publicación del NECRONOMICÓN bien puede constituir un hito en la liberación del espíritu humano."

WILLIAM S. BURROUGHS

ISBN 84-7640-581-2
27129
9 788476 405819